





ACADEMIE
UNIVERSELLE
DES JEUX.

SECONDE PARTIE.

ACADÉMIE UNIVERSELLE DES JEUX,

CONTENANT LES REGLES de tous les Jeux, avec des Instructions faciles pour apprendre à les bien jouer.

[Publiée par l'abbé Bellecour]

NOUVELLE ÉDITION,

Augmentée du Jeu des Echecs, par PHILIDOR, & du Jeu du Whisk, par EDMOND HOYLE, traduit de l'Anglois.

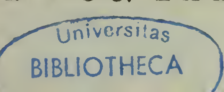
SECONDE PARTIE.



A AMSTERDAM,

AUX DÉPENS DE LA COMPAGNIE.

M. DCC. LXXIII.





LE JEU DU BILLARD, AVEC SES REGLES.

SECONDE PARTIE.



ON sçait que ce jeu fait le divertissement de tout ce qu'il y a de gens de distinction, ainsi que de bien d'autres; il demande pour y jouer une certaine adresse que tout le monde n'a pas.

Le mot de *Billard* a trois significations différentes; la premiere signifie un jeu honnête & d'adresse, qu'on joue sur une table, où l'on pousse des *boules* dans les *blouses*, avec des *bâtons* faits exprès, & selon certaines loix & conditions du Jeu; telle est la définition du jeu du *Billard*.

Il signifie en second lieu la grande table couverte d'*étoffe verte*, sur laquelle on joue & on pousse les *billes* dans les *blouses* qui sont sur les coins, & sur le milieu des bords. Il y a pour l'ordinaire six *blouses*.

Le mot de *Billard* en troisieme lieu s'entend du *bâton* recourbé, avec lequel on pousse les *billes*; il est ordinairement de bois de *gayac*, ou de *cormier*, garni par le gros bout, ou d'*ivoire*, ou d'*os* simplement. Il y en a aussi dont on se sert sans ces garnitures.

Les *billes*, sont des boules d'ivoire ou de bois, avec lesquelles on joue au *Billard*.

Pour les *blouses*, ce sont des trous d'un *Billard*, dans lesquelles on pousse les *billes*; & la grande adresse du *Billard*, est de pousser la *bille* de son adversaire dans la *blouse*.

Après avoir été instruit des particularités dont on vient de parler, il est bon, quand on veut jouer au *Billard*, & pour y finir promptement les disputes qui peuvent y survenir, de consulter ce qui suit.

Regles du Jeu du Billard ordinaire.

I. Les parties ordinaires se jouent en seize points, & se paient deux sols six deniers au jour, cinq sols à la chandelle; si elles sont remises, elles se paient à proportion.

II. Il faut remarquer quel point de bille l'on prend, afin de pouvoir décider si un Joueur a joué la bille de son homme, en quel cas il perd un point.

III. L'acquit se tire au plus près de la bande du bas du billard, & celui qui s'y met le plus près, donne l'acquit.

IV. L'acquit se donne & se tire à hauteur de corde d'un seul coup de billard; si un Joueur le donnoit de deux, celui qui le doit tirer peut le faire redonner.

V. Pour donner l'acquit & le tirer, il faut être dans le billard, chaque maître aura soin de tirer une raie de niveau à chaque coin de son Billard, entre lesquelles deux raies les Joueurs seront obligés d'avoir les deux pieds.

VI. Le Joueur qui donne son acquit, est maître de sa bille jusqu'à ce qu'elle ait passé les milieux.

VII. Si celui qui donne l'acquit se blouse dans un des coins, ou dans un des milieux après les avoir passées, il perd son acquit.

VIII. Si la bille d'un Joueur qui donne son ac-

quit revient en deçà des milieux après avoir touché la bande d'en haut ou les fers, l'acquit est bon.

IX. Celui qui tire l'acquit, ne peut reprendre sa bille après l'avoir touchée droite, soit qu'elle passe les milieux ou qu'elle ne les passe pas.

X. Quand on manque à toucher, on perd un point.

XI. Quand on billarde, c'est-à dire, quand on touche les deux billes du bout de l'instrument dont on joue, on perd un point.

XII. Quand on joue sans avoir un pied à terre, on perd un point.

XIII. Si un joueur après avoir manqué à toucher, blouse ou fait sauter sa bille, il perd trois points.

XIV. Si un joueur blouse sa bille seule ou la fait sauter, il perd deux points.

XV. Si un Joueur met les deux billes dans une blouse ou les fait sauter toutes deux, il perd deux points.

XVI. Si un Joueur met la bille seule de celui contre qui il joue, ou la fait sauter, il gagne deux points.

XVII. Si un Joueur souffle sur sa bille roulante, il perd deux points; s'il souffle sur celle de celui contre qui il joue, il n'en perd qu'un, les billes seront relevées, & celui qui aura gagné le point, donnera son acquit.

XVIII. Si un Joueur qui blouse ou fait sauter la bille de celui contre qui il joue, arrête la sienne roulante sur le tapis, il perd deux points.

XIX. Si l'un des deux Joueurs renvoyant à celui contre qui il joue le billard ou autre instrument dont ils se servent tous deux, vient à rompre les billes arrêtées, il ne perd rien, & elles seront remises en la place où elles étoient auparavant, de l'avis des spectateurs, ou sur la bonne foi des Joueurs.

XX. Si les billes roulent encore sur le tapis, & qu'un des deux Joueurs les rompent comme dessus, s'il les rompt toutes deux, il perd deux points; s'il ne rompt que celle de celui contre qui il joue, il n'en

perd qu'un ; s'il rompt la ſienne ſeule, il en perd deux, & celui qui a gagné le coup donne l'acquit.

XXI. Si un Joueur renvoyant à celui contre qui il joue, le Billard dont ils ſe ſervent tous deux, ou celui dont il ſe ſerviroit ſeul, rompt ſa bille roulante ſur le tapis avant que d'avoir touché la bille de ſon Joueur, il perd trois points, & celui qui gagne le coup donne ſon acquit.

XXII. Si un Joueur, après avoir manqué à toucher, rompt la bille de celui contrequi il joue, il ne perd qu'un point, & la bille eſt remiſe à ſa place.

XXIII. Si un Joueur prêt à jouer ſon coup eſt heurté par quelqu'un des ſpectateurs, & que ſa bille ſoit dérangée, il recommencera ſon coup de l'endroit où étoit ſa bille avant que d'avoir été dérangée.

XXIV. Si une bille arrêtée ſur le bord d'une blouſe vient à y tomber avant que d'avoir été touchée de celle de celui qui joue deſſus & qui roule encore ſur le tapis, le coup eſt nul, & les billes seront remiſes en leurs places pour les recommencer.

XXV. Si un Joueur allant ſur la bille de celui contre qui il joue, & qui ſera arrêtée ſur le bord d'une blouſe, ſe perd en y allant dans quelqu'une des blouſes du Billard, ou ſaute avant que d'avoir touché celle de ſon joueur, quoique la bille arrêtée ſur le bord de la blouſe vienne à y tomber par le mouvement que l'autre bille aura communiqué au Billard en ſe blouſant, ou en ſautant, celui qui a joué le coup perd trois points.

XXVI. Tout Joueur dont la bille ſera cachée tant au deſſus qu'au deſſous des fers, ne pourra ni forcer leſdits fers, ni détourner ſa bille ſans perdre un point & ſera obligé d'y aller à coup ſec ou en bricole.

XXVII. Si un Joueur allant ſur une bille collée aux fers, la blouſe en touchant la branche des fers au deſſus de laquelle ladite bille ſera collée, il gagne deux points ; mais s'il ne touche que l'autre branche des fers à laquelle la bille n'étoit point collée, quoi-

que ladite bille vint à remuer par le mouvement communiqué à toute la paſſe, celui qui a joué le coup perd un point, ſi celle du Joueur y étoit attachée, par la raiſon qu'il faut qu'il pouſſe ſa bille & non le fer.

XXVIII. Les Joueurs en commençant leur partie, doivent convenir enſemble s'ils jouent à tout coup bon, ſans quoi celui qui touche deux fois ſa bille perd un point, le Joueur qui aura fait le mauvais coup ne peut s'accuſer lui-même.

XXIX. Si un Joueur s'apercevant que celui contre qui il joue, billarde ou touche deux fois la bille, dit j'ai ou j'en ai avant que les billes ſoient repoſées, il ne peut lui faire perdre qu'un point, quelqu'autre avantage qu'il eût pu tirer du repos des billes; c'eſt-à dire, qu'il s'enſuive la perte de celui contre qui il joue, ou même le coup de trois; ſi au contraire il ne dit rien avant le repos des billes, il peut tirer tout l'avantage qui peut lui revenir du coup.

XXX. Si un Joueur, ſans avoir touché la bille de celui contre qui il joue, vient à la faire remuer par quelque mouvement que ce ſoit qu'il aura communiqué au Billard, ſoit en ſe jettant deſſus ou autrement, il perd un point.

XXXI. Si l'un des Joueurs traîne, il eſt obligé de le dire avant que de commencer la partie, ſans quoi il ſera obligé de l'achever ſans traîner, à moins que ſon Joueur n'en ſoit conſentant; s'il veut quitter la partie ſans le conſentement de ſon Joueur, il la perd.

XXXII. Si quelqu'un veut jouer de la queue avant que d'en avoir obtenu le conſentement de ſon Joueur en commençant la partie, on peut la lui défendre en quelqu'état que ſoit ladite partie, il n'en pourra jouer aucun coup pendant ladite partie, ni la quitter ſans la perdre.

XXXIII. Si les billes arrêtées ſe touchent du coup de celui qui vient de jouer, celui qui doit jouer enſuite eſt obligé de la toucher de maniere qu'il la faſſe remuer, ſans quoi il perd un point

XXXIV. Si une bille roulante est arrêtée par quelque particulier, le coup est nul & se recommence de l'endroit où les billes seront remises.

XXXV. Si un particulier vient à heurter le Joueur dans le temps qu'il joue, & lui fasse faire un mauvais coup, le coup est nul, & se recommence comme dessus.

XXXVI. Si la bille de celui qui a joué le coup saute, & que celui contre qui il joue la remette sur le tapis, son coup est bon & il ne perd rien; & si celui contre qui il joue la remettant sur le tapis la fait entrer dans quelque blouse, le coup est nul, & celui qui a joué le coup redonne son acquit.

XXXVII. Si la bille de celui qui joue le coup, saute & est remise sur le tapis par quelque particulier, celui qui a joué le coup perd deux points.

XXXVIII. Si un Joueur fait sauter la bille de celui contre qui il joue, il gagne deux points, quoiqu'elle soit remise sur le tapis en touchant à celui à qui elle est ou à quelqu'autre particulier qui se trouveroit au bord du Billard.

XXXIX. Si un Joueur voulant se cacher ou faire un pour un, vient à arrêter sa bille contre la bande avec son Billard, ou que la bille en revenant touche au Billard de celui qui a joué le coup, il perd trois points.

XL. Si un Joueur manque à toucher, ou veut faire un pour un, il doit passer la bille de celui contre qui il joue & toucher sa bande, mais il ne le peut faire que du consentement de celui contre qui il joue.

XLI. Si un Joueur prêt à jouer son coup remue sa bille en laissant tomber son billard sur le tapis, ou la touche de côté sans toucher celle de celui contre qui il joue, il perd un point, & son coup est joué quelque part que sa bille aille, à moins qu'elle n'aille en quelque blouse, auquel cas il perd trois points.

XLII. Si un Joueur dont la bille ſera collée à la bande ou environ, paſſe par deſſus ladite bille en la voulant jouer de la maſſe de ſon billard, il perd trois points, d'autant que c'eſt du bout de la maſſe qu'il convient de jouer; il en eſt de même ſi après l'avoir décolée & conduite du bout de ſa maſſe, il l'arrête ou la détourne du coin de ſon billard, en quelqu'endroit que ladite bille reſte, il perd trois points.

XLIII. On peut changer de Billard en jouant, à moins qu'on ne ſoit obligé de jouer de celui qu'on aura choiſi en commençant la partie.

XLIV. Si un des Joueurs reçoit l'avantage de quelques points de celui contre qui il joue, & que celui qui compte le jeu les ait oubliés par inadvertance, ou parce que les Joueurs auroient manqué de l'en avertir, celui qui le reçoit peut y revenir pendant tout le cours de la partie.

XLV. Si les deux billes ſe trouvent touchantes l'une à l'autre au deſſus d'une blouſe, quoiqu'elles ne ſoient ni dedans ni dehors, elles ne ſont plus réputées être ſur le tapis, & celui qui a joué le coup perd deux points.

XLVI. Si l'un des Joueurs billarde ou touche deux fois ſa bille, n'étant pas convenu de jouer à tout coup bon, il perd un point, le coup eſt fini, & celui qui gagne le point donne ſon acquit.

XLVII. Si un Joueur dit à celui dont la bille eſt derriere les fers, qu'il doit jouer coup ſec ou bricolle, il ne peut y aller en traînant & ſans bricolle ſans perdre un point; il en eſt de même de la bille au deſſous des fers.

XLVIII. Si une bille reſte ſur le bord de la bande, elle eſt réputée ſautée, & celui qui a joué le coup gagne deux points, ſi c'eſt celle de celui contre qui il joue, mais ſi c'eſt la ſienne il en perd deux.

XLIX. Qui joue ſur une bille roulante perd un point.

L. Qui leve sa bille sans permission, perd un point.

LI. Qui joue la bille de son joueur perd un point.

LII. Si un Joueur, après avoir joué son coup, laisse son billard sur le tapis, & que sa bille vienne à y toucher, il perd deux points; si c'est celle de son Joueur, il n'en perd qu'un.

LIII. Si les Joueurs conviennent de relever les billes, c'est à celui qui devoit jouer à donner l'acquit.

LIV. S'il ne manque à un Joueur qu'un point pour avoir partie gagnée, il ne peut le demander sur quel coup que ce soit; & quand bien même celui contre qui il joue, le lui donneroit, il ne seroit pas bien donné, attendu qu'il seroit surpris, & qu'il n'auroit pas donné ce point s'il eût sçu qu'en le donnant il donnoit gain de la partie.

LV. Si l'un des Joueurs quitte, & que l'autre ait partie faite, il aura le Billard préférablement à tout autre qui voudroit le lui enlever, sous quelque prétexte que ce soit.

LVI. Si deux Joueurs cessant de jouer ensemble ont tous deux partie faite, ils tireront au plus près de la bande à qui des deux le Billard restera.

LVII. Si deux Joueurs quittent le Billard, & que deux autres le prennent, ceux qui l'avoient auparavant ne pourront le prendre lorsque l'un des deux entrans aura gagné deux points par une bille faite, quand bien même les frais du maître ne seroient point encore payés.

LVIII. Si un Joueur quitte la partie ou veut la remettre sans le consentement de celui contre qui il joue, il la perd.

LIX. Les parties de quatre se paient doubles, tant au jour qu'à la chandelle, les parties de trois se paient à proportion.

LX. Quand l'un des deux Joueurs sauve à l'autre cinq blouses, la partie se joue en dix.

LXI. Quand un Joueur sauve un côté à celui contre qui il joue, la partie se joue en douze.

LXII. Quand les Joueurs ne jouent que les frais, celui qui perd la partie les paie.

LXIII. Quand les Joueurs jouent bouteille, celui qui perd paie les frais.

LXIV. Quand les Joueurs jouent de l'argent, quelques conventions qu'ils aient faites ensemble, celui qui gagne paie les frais; & si son gain ne suffisoit pas pour les acquitter, les deux Joueurs paieront le surplus par moitié.

LXV. Si l'un des Joueurs fait quelque partie avec des particuliers, & que la partie vienne à se quitter du consentement des deux Joueurs, le pari devient nul ainsi que la partie, de quelque côté que soit l'avantage, attendu que les parieurs sont obligés de suivre les Joueurs.

LXVI. Si cependant les parieurs étoient convenus qu'en quelqu'état que fût la partie, qui *plus auroit tireroit*, pour lors celui des parieurs qui auroit l'avantage du point, gagneroit le pari.

LXVII. Les parties & les gageures équivoques sont nulles.

LXVIII. On ne peut jouer ni parier sans argent, les Joueurs & les Parieurs auront soin de faire mettre au jeu.

LXIX. La queue du bistoquet sera toujours permise, pourvu toutefois qu'on en joue du bout, étant défendu de jouer d'aucun des côtés de quelqu'instrument que ce soit.

LXX Défenses de tenir les fers en jouant son coup, soit à pleine main ou avec ni entre deux doigts, à peine de perdre un point; on ne pourra y toucher que d'un seul doigt lorsqu'on jouera de la queue.

LXXI. Lorsqu'une des deux billes se trouve aux environs des fers, & qu'il n'y a point à jouer coup sec, il faut aller sur l'autre bille en droiture, & passer par où l'on voit la bille.

LXXII. Tout homme qui traine doit traîner droit sur la bille; défenses de marcher en traînant, à peine de perdre un point.

LXXIII. Défenses de frapper sur le tapis avec son billard, ou autrement pendant que la bille roule, à peine de perdre un point.

LXXIV. Quiconque coupera ou endommagera le tapis, payera le dommage : il en est de même d'un billard ou autre instrument qu'il cassera.

Regles particulieres à la Partie qu'on appelle TOUT DE BRICOLLE.

I. SI les Joueurs sont convenus de jouer tout de bricolle, & que l'un des deux touche la bille de celui contre qui il joue, sans avoir touché aucune bande, il perd un point.

II. La bricolle de fer est bonne dans toutes sortes de parties.

III. Si l'un des Joueurs touchoit la bille de celui contre qui il joue sans avoir touché aucune bande, se blouse ou se fait sauter, il perd trois points.

IV. Si l'un des Joueurs touchant en bricolle la bille de celui contre qui il joue, se blouse ou se fait sauter, il perd deux points.

Regles particulieres à la Partie TOUT DE DOUBLET.

I. LEs parties tout de Doublet se jouent en dix.

II. Les billes faites par contre-coup sont réputées doublées, & celui qui les fait gagne deux points.

III. Les billes faites en bricolle ou à coup de talon sont nulles.

Regles particulieres à la Partie qu'on appelle sans passer la raie des milieux.

I. SI l'un des deux Joueurs qui seront convenus de jouer la partie sans passer la raie des milieux, fait rester la bille de celui contre qui il joue sur la raie qui aura été faite sur le tapis, il ne perd

rien ; mais pour peu qu'il faſſe paſſer ladite bille du côté qui lui aura été défendu, il perd un point.

II. Si le Joueur fait paſſer la bille de celui contre qui il joue du côté qui lui aura été défendu, & qu'il ſe blouſe ou ſe faſſe ſauter, il perd trois points.

III. Si un des Joueurs ſe blouſe ou ſe faſſe ſauter, ſans cependant faire paſſer du côté défendu la bille de ſon Joueur, il perd deux points.

Regles particulieres à la Partie qu'on joue, en ſauvant les cinq blouſes pour une à perte & à gain.

I. QUand un Joueur ſauve à l'autre cinq blouſes pour une à perte & à gain, les parties ſe jouent en douze.

II. Si celui des deux Joueurs qui a la blouſe à perte & à gain ne parle point du ſaut, il eſt bon pour l'un comme pour l'autre ſur ladite blouſe.

III. Si celui qui n'a qu'une blouſe à perte & à gain, met la bille de ſon Joueur, ou toutes les deux dans ſa blouſe, il gagne deux points : & s'il a auſſi le ſaut à perte & à gain ſur la même blouſe, & qu'il faſſe ſauter la bille ou toutes les deux, il gagne auſſi deux points.

IV. Si celui qui n'a qu'une blouſe à perte & à gain ſe perd dans cette blouſe, il ne perd rien : il en eſt de même du ſaut.

V. Si celui qui n'a qu'une blouſe à perte & à gain fait ſauter ſa bille, & met celle de ſon Joueur dans ſa blouſe, il gagne deux points ; de même s'il fait ſauter celle de ſon Joueur, & met la ſienne dans ſa blouſe, il gagne deux points.

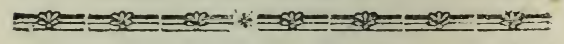
Regles particulieres à la Partie qui perd gagne.

I. QUand les Joueurs ſont convenus de jouer la partie qui perd gagne, celui qui blouſe ſa bille ou la fait ſauter, gagne deux points.

II. Si l'un des Joueurs bloufe fa bille, feule ou toutes les deux, il gagne deux points ; il en eft de même du faut.

III. Si l'un des Joueurs bloufe, ou fait fauter la bille feule de celui contre qui il joue, il perd deux points, & celui qui les gagne donne l'acquit.

IV. S'il y a quelques coups à juger dans chacune de toutes lefdites parties différentes du Billard, le marqueur le doit demander tout bas à ceux qui ne font point intéreffés, la pluralité des voix l'emporte.



LE JEU

DU BILLARD,

APPELLÉ LE JEU DE LA GUERRE.

ON peut dire que le *Jeu de la Guerre* eft un jeu de compagnie, puifqu'on y joue huit ou neuf enfemble.

Le nombre des perfonnes qui veulent jouer, étant arrêté, chacun prend une bille marquée différemment, c'eft-à-dire, d'un point, de deux, & de davantage, felon qu'on eft de Joueurs, & on remarquera qu'avant que chacun tire fa bille, il faut bien les mêler les unes les autres.

Quand les billes font tirées, chaque Joueur joue à fon tour, & felon que le nombre des points qui font fur fa bille, lui donne droit ; & lorfqu'on joue voici ce qu'il y a à obferver à la guerre.

REGLES DU JEU DE LA GUERRE.

I. IL eft défendu de fe mettre devant la paffe, fans le confentement de tous les Joueurs.

II. Celui qui joue une autre bille que la ſienne, perd la bille & le coup.

III. Qui touche les deux billes en jouant, perd ſa bille & le coup; il faut remettre l'autre à ſa place.

IV. Qui paſſe ſur les billes, perd la bille & le coup; & on doit mettre cette bille dans la blouſe.

V. Qui fait une bille & peut butter après, gagne la partie; c'eſt pourquoi il eſt de l'adreſſe d'un Joueur de tirer à ces ſortes de coups autant qu'il lui eſt poſſible.

VI. Qui butte deſſous la paſſe, gagne tout, fût-on juſqu'à neuf joueurs.

VII. Les loix du jeu de la Guerre veulent qu'on tire les billes à quatre doigts de la corde.

VIII. Il eſt défendu de ſauver l'enjeu, à moins qu'on ne ſoit repaſſé.

IX. Qui perd ſon rang à jouer, ne peut rentrer qu'à la ſeconde partie.

X. Ceux qui entrent nouvellement au jeu, ne ſont point libres le premier coup de tirer ſur les billes: en plaçant les leurs où bon leur ſemble; il faut qu'ils tirent la paſſe à quatre doigts de la corde.

XI. Il faut remarquer que lorſqu'on n'eſt que cinq, on doit faire une bille avant que de paſſer.

XII. Si on n'eſt que trois ou quatre, il n'eſt pas permis de paſſer juſqu'aux deux derniers.

XIII. Si celui qui tire à quatre doigts fait paſſer une bille, elle eſt bien paſſée.

XIV. Qui touche une bille de la ſienne, & ſe noie, perd la partie; il faut que la bille touchée reſte où elle eſt roulée.

XV. Si celui qui touche une bille en jouant, la noie, & la ſienne auſſi, il perd la partie; & on remet la bille touchée où elle étoit.

XVI. Qui du côté de la paſſe fait paſſer une bille, eſpérant la gagner, & ne la gagne pas, cette bille doit reſter où elle eſt, ſuppoſé qu'il y eût encore quelqu'un à jouer; mais s'il n'y avoit

personne, on la remettroit à sa premiere place.

XVII. Quand un Joueur a une fois perdu, il ne peut rentrer au jeu que la partie ne soit entiérement gagnée.

XVIII. Les billes noyées appartiennent à celui qui butte.

XIX. Les deux derniers qui restent à jouer, peuvent l'un & l'autre se sauver d'enjeu.

XX. Si celui qui est passé ne le veut pas, il n'en sera rien ; s'il y consent, il doit être préféré à celui qui n'est pas passé.

XXI. Celui qui étourdiment, ou par inadvertance joue devant son tour, ne perd que le coup & non pas la bille ; c'est-à-dire qu'il peut y revenir à son rang.

XXII. Qui tire à une bille & la gagne, & qu'en tirant le Billard il touche une autre bille gagnée, elle est censée telle, & la bille de celui qui a joué le coup doit être mise dans une blouse.

XXIII. Il est expressément défendu de faire des ventes, de quelque maniere que ce soit, à peine de perdre.

XXIV. Qui par emportement ou autrement, rompt un Billard, doit le payer ce qu'il vaut.

On voit, selon les régles qu'on vient d'établir, que le jeu de la Guerre n'est pas difficile à comprendre ; il faut plus d'adresse de la main que d'autre chose.



LE JEU

DE LA PAULME.

LE jeu de la *Paulme* est fort ancien, & si l'on en croit quelques Auteurs, *Galien* l'ordonnoit à ceux qui étoient d'un tempérament fort replet, comme un remede pour dissiper la superfluité

des humeurs qui les rend pesants & sujets à l'apoplexie. Quelques-uns disent que c'étoit le jeu de la *Pelotte* ; mais comme cette *Pelotte* n'étoit autre chose qu'une balle, on croit qu'ils se sont trompés.

Quoi qu'il en soit, on peut dire que le jeu de la *Paulme* est un exercice fort agréable & très-utile pour la santé.

Le jeu de *Paulme* se compte par quinzaines, en augmentant toujours ainsi le nombre & disant par exemple, *trente*, *quarante-cinq*, puis un *jeu*, qui vaut *soixante*. On ne sçait point positivement la raison de cela ; il y en a qui l'attribuent à quelques Astronomes, qui sçachant bien qu'un signe Physique, qui est la sixieme partie d'un cercle, se divise en soixante degrés, ont cru à cette imitation devoir compter ainsi les coups du jeu de paulme. Mais comme cette raison souffre quelques difficultés, on ne s'y arrête point comme à une chose certaine.

D'autres disent, & plus probablement, que cette maniere de compter à la paulme nous vient de quelques Géometres, d'autant qu'une figure géométrique a soixante pieds de longueur, & autant de largeur ; & qui considérant le jeu de la Paulme comme un tout qu'ils ont mesuré selon leur imagination, ils ont jugé à propos que cela se pratiquât ainsi.

On compte encore par *demi-quinzaine*, & cette bisque est un coup qu'on donne gagné au Joueur qui est plus foible, pour égaler la partie par cet avantage, & qu'il prend quand il veut une fois en chaque partie ; quelques-uns en ce sens dérivent ce mot de *bis capis*, parce que d'ordinaire on la prend après un avantage qu'on vient de gagner, & ainsi on prend deux coups en même-temps.

Il y a même de bons Joueurs qui donnent *quinze & bisque*, d'autres *quinze* seulement ; & tout cela selon qu'on connoit sa force, & la foiblesse de celui contre qui l'on veut jouer. Il est vrai qu'on

croit que ces dernieres manieres de compter n'ont été trouvées qu'après coup, & on ne les a mises en usage que long-temps après l'invention du jeu de Paulme.

LOIX ÉTABLIES
POUR LE JEU DE PAULME.

LE jeu de Paulme, proprement parlant, est un jeu où l'on pousse & l'on repousse plusieurs fois une balle, avec certaines regles.

Il y a la *longue Paulme*, & la *courte Paulme*. Nous parlerons de la premiere en son lieu ; & l'autre est un jeu fermé & borné de murailles, qui est tantôt couvert, tantôt découvert. On y joue avec des raquettes, des battoirs, des petits bâtons, & un panier ; & pour y bien jouer, outre l'agilité du corps qu'il convient avoir pour courir à la balle, il faut aussi beaucoup d'adresse de la main & de la force de bras : mais venons maintenant à la pratique.

Quand on veut jouer à la Paulme, & que la partie est liée, on commence par tourner la raquette, pour sçavoir qui sera dans le jeu. Celui qui n'y est pas, doit servir la balle sur le toît, en la poussant avec la raquette, & le premier coup de service s'appelle le coup des dames, & est compté pour rien ; ensuite on joue à l'ordinaire.

Si l'on n'est pas convenu de ce qu'on joue, il faut le dire au premier jeu, celui qui gagne la premiere partie garde les gages.

Les parties se jouent en quatre jeux ; & si l'on convient trois jeux à trois jeux, on dit *à deux de jeu* ; c'est-à-dire, qu'au lieu de finir en un, on remet la partie en deux jeux ; on peut jouer aussi, si l'on veut, en six jeux ; mais pour lors, il n'y a point d'*à deux de jeu*, si ce n'est du consentement des Joueurs.

Il faut auſſi, avant que de commencer le jeu, tendre la corde à telle hauteur qu'on puiſſe voir le pied du deſſus du mur, du côté où eſt l'adverſaire, & le long de cette corde eſt un filet attaché dans lequel les balles donnent ſouvent.

S'il arrive par haſard qu'en jouant, la balle demeure entre le filet & la corde, & qu'elle donne dans le poteau qui tient cette corde, le coup ne vaut rien.

Il n'eſt pas permis, en pourſuivant une balle, d'élever la corde.

Ceux qui jouent à la Paulme, ont ordinairement deux marqueurs ; ce ſont proprement des valets de jeux de Paulmes qui marquent les *chaſſes*, & qui comptent le jeu des Joueurs, qui les ſervent, & qui les frottent.

Ces marqueurs marquent au ſecond bond ; & à l'endroit où touche le bond, ils doivent encore avertir les Joueurs tout haut quand il y a *chaſſe*, & dire *chaſſes* ; ou bien *deux chaſſes*, ſi elles y ſont : *à tant de carreaux* ; & dire auſſi, *à tel carreau la balle la gagne.*

Si les Joueurs, diſent *chaſſe morte*, elle demeure telle ; ſi les marqueurs ne leur répondent qu'il y en a une.

Une *chaſſe* au jeu de la courte Paulme, eſt une chaſſe de balle, à un certain endroit du jeu qu'on marque, au delà duquel il faut que l'autre Joueur pouſſe la balle pour gagner le coup.

Le principal emploi des marqueurs, eſt de rapporter fidelement ce qu'on leur a dit à la pluralité des voix des ſpectateurs, lorſqu'il y ſurvient quelque conteſtation. Ces voix ſe doivent recueillir, tant pour l'un que pour l'autre Joueur, ſans prendre parti pour aucun, à peine de perdre leur ſalaire, & d'être chaſſés du jeu pour en mettre d'autres à leur place.

Les Joueurs de leur côté ſe doivent auſſi rapporter à la foi des ſpectateurs, lorſqu'il ſe préſente

quelque difficulté dans leur jeu, puisqu'il n'y a point d'autre Juge qui les puisse juger ; ils s'en rapporteront même aux marqueurs, s'il n'y a qu'eux pour en juger, lorsqu'ils diront leur sentiment sans craindre qu'on leur en veuille du mal.

On joue pour l'ordinaire partie, revanche, & le tout ; & on ne peut laisser cette derniere partie que pour bonne raison, comme à cause de la nuit, ou de la pluie, au cas qu'on joue dans un jeu découvert.

Pour lors celui qui perd, doit laisser des frais & une partie de l'argent qu'on joue pour le tout, & l'autre pour la moitié.

Si c'est en deux parties liées qu'on est convenu de jouer, on ne peut aussi les quitter que les parties n'y consentent ; en ce cas chacun doit donner de l'argent pour le tout, & donner heure pour achever.

AUTRES REGLES.

I. SI fortuitement, lorsqu'on joue, on vient à frapper de la balle qu'on a poussée, un des marqueurs, ou quelques autres de ceux qui regardent jouer ; ou bien à quelque corbillon, ou frotoir, que quelqu'un tiendroit sur la galerie, ou chose semblable qui dépendît du jeu, il faudroit marquer la chasse ; mais si personne ne tient tous ces ustensiles, on la marquera où ira la balle.

II. Qui des Joueurs, de quelque partie de son corps que ce soit, touche une balle qu'on a jouée, perd *quinze*.

III. Si par inadvertance ou oubli, l'un des marqueurs disoit une *chasse* pour l'autre, cela ne pourroit préjudicier aux Joueurs, parce que malgré le peu de mémoire, ou le *qui pro-quo* de ce marqueur, la premiere *chasse* doit toujours se jouer devant l'autre : il en est de même d'une *chasse* qu'il

droit appartenir au dernier, pour le second; il faut qu'on la joue où elle a été faite.

IV. Celui qui en servant, ne sert que sur le bord du toît, ou sur le rabat seulement, doit recommencer à servir, d'autant que le coup est nul : à moins qu'on ne joue *qui fault*, *il boit*.

V. Qui met sur l'ais de volée en servant, ou sur les clous qui le tiennent, gagne *quinze*; il en prend autant quand il met dans la *lune*, qui est un trou au haut de la muraille qui est au côté du toît où l'on sert.

VI. Si celui qui est dans le jeu, ou son compagnon, s'avisoit de dire *pour rien*, après qu'il auroit été servi, & qu'il l'ait dit trop tard, comme après avoir voulu courir à la balle, il perdroit quinze. On ne peut aussi dire *pour rien* aux coups de hasard.

VII. C'est trop tard de dire *pour rien*, quand la balle du serveur est dans le trou, ou au pied du mur, il le faut dire au partir de la raquette ou du batoir; celui qui sert ne doit pas dire aussi *pour rien*.

VIII. Qui, sans y songer, feroit trois *chasses*, la derniere faite n'est de rien comptée, & tout le coup est faux, dès le service, quand la balle du serveur auroit entré dans le trou.

IX. S'il arrivoit qu'une balle étant sortie par dessus les murailles, & qu'elle revînt dans le jeu après qu'on auroit servi, le coup ne vaudroit rien, parce qu'on auroit joué dessus.

X. S'il arrivoit qu'un Joueur qui auroit *quarante-cinq* eût fait deux *chasses*, il ne perdroit point pour cela son avantage; mais pour avoir le jeu, il lui faudroit gagner les deux *chasses*, ou du moins la derniere.

XI. Si l'adverse partie avoit pour lors *trente*, & qu'il gagnât la premiere *chasse*, ils n'auroient aucun avantage l'un sur l'autre : & quoique l'autre gagnât la derniere, il n'auroit que l'avantage. C'est

pourquoi lorſqu'on a *quàrante-cinq*, on dit *chaſſe-morte.*

XII. Celui qui ſe mécompte de *quinze*, ou de *trente*, & qui s'en reſſouvient après avoir joué deſſus, mais avant que le jeu ſoit fini, ne perd rien pour cela, quand même il auroit oublié un jeu dans une partie, ſuppoſé à l'égard de ce jeu que ce fût avant que la partie fût finie ; car qui auroit la partie ou le jeu, & viendroit à ſe méprendre, c'eſt-à-dire, à compter au deſſous, & qu'on ait ſervi ou joué deſſus, perdroit ſon avantage.

Servir au jeu de Paulme, c'eſt pouſſer le premier une balle ſur un toît, l'y faire couler : ce ſont d'ordinaire les ſeconds qui ont ſoin de ſervir.

XIII. Lorſqu'il y a une ou deux *chaſſes* marquées, & que la balle par haſard donne du ſecond bond ſur l'une de ces *chaſſes ;* ſi c'eſt une *chaſſe* qu'on doit faire, il faut marquer à cet endroit.

XIV. Si au contraire cette balle y donne de volée, ce qui eſt compté pour un bond, on doit alors marquer la chaſſe juſqu'où va la balle.

XV. Tout coup qui va au deſſus de la tuile, eſt perdu pour celui qui y met, au lieu qu'il le gagne au deſſous.

XVI. S'il arrive qu'une balle entre dans la galerie, & qu'en touchant quelqu'un, elle rentre dans le jeu, il faut marquer la chaſſe par où elle rentre : mais ſi n'ayant fait qu'un bond dans cette galerie ſans toucher perſonne, qui pourroit jouer cette balle, le coup ſeroit très-bon.

XVII. Qui fait une chaſſe dans la galerie, & que l'autre Joueur y revienne, ce coup eſt nul, & c'eſt à recommencer. Si c'eſt dans un jeu du dedans, comme à la grille, il eſt gagné, s'il ne revient point ſans toucher à perſonne.

XVIII. S'il arrivoit qu'un coup vînt à doubler, qu'on fût en conteſtation, s'il eſt deſſus ou deſſous, & qu'ayant demandé aux ſpectateurs ce qu'il en

feroit, on n'en fût point éclairci, on marqueroit où iroit la balle, parce que c'eſt à celui qui forme le differend à prouver ce qu'il demande; ſi cependant c'eſt une chaſſe à gagner, c'eſt à recommencer.

XIX. Si après que le coup eſt fini du côté du jeu, on demande s'il y a jeu ou non, & qu'on ne diſe rien, on ne marque rien. Si les voix en cela ſe trouvent également partagées, c'eſt à refaire.

XX. Lorſqu'on joue ſur une chaſſe, & que la balle retombe en même endroit, on doit recommencer.

XXI. Si en demandant qui l'a gagnée, on ne trouve rien, ou que les voix ſoient égales, on refait de même; lorſqu'il s'agit d'un coup de ſervice, qu'on demande s'il a porté, & qu'on ne répond rien.

XXII. Quand celui qui ſert, après avoir ſervi plusieurs fois pour rien, & qu'il demande enfin à l'autre, *y êtes-vous?* & qu'il lui répond *oui*, il perd le coup, ſi après il venoit à dire pour rien.

XXIII. Si un Joueur comptoit *quinze*, ou quelqu'autre avantage, & qu'on le lui diſputât, il faudroit faire demander le coup; & ſi perſonne ne diſoit rien, ſa demande ſeroit nulle.

XXIV. Comme il arrive quelquefois qu'on donne de l'avantage au jeu de la courte Paulme; il eſt libre à celui à qui on le donne, de prendre au premier jeu tel avantage qu'il veut, & même de quitter la partie; au lieu que l'autre, quand il auroit trois jeux, & *quarante-cinq*, & non un jeu, il ne peut le faire que du conſentement de ſon adverſe patrie.

XXV. Celui à qui on donne *biſque*, la peut prendre quand il veut; ſi cependant c'eſt ſur les chaſſes, il faut que ce ſoit ſur la premiere faite, ou ſur la ſeconde, lorſque la premiere eſt jouée, & ſi l'on a paſſé la corde, on ne peut revenir à prendre ſa *biſque*,

XXVI. Nulle faute ne peut se prendre qu'elle n'ait été faite, & si ce n'est sur une chasse, la faute ne peut s'y perdre.

XXVII. Si de deux Joueurs qui jouent partie, l'un s'avisoit de vouloir s'en aller pour quelque sujet que ce fût, & de quiter la partie avant qu'elle soit finie, l'autre peut, si bon lui semble, achever cette partie en payant.

XXVIII. Toutes gageures qui se font au jeu de Paulme, doivent suivre le jeu dans toutes ses circonstances; & il n'est pas permis aux parieurs d'avertir, juger ni enseigner le jeu de celui pour lequel ils parient.

XXIX. C'est à faire à celui qui gagne l'argent de payer tous les petits frais qui se font pendant le jeu, comme par exemple, le pain, le vin, le bois, la bierre, les chaussons & les marqueurs.

XXX. S'il arrivoit néanmoins que ces frais passassent le gain, il faudroit que le suplus se payât à frais communs; & si ce qu'ils jouent est à boire, les petits frais se doivent payer en déduction de la perte qui aura été faite; à moins qu'ils n'eussent dit *tous frais payés.*

Comme le jeu de Paulme est un jeu très-noble, & que par conséquent il y a toute liberté, on ne doit jamais y être contraint, si ce n'est de parole donnée, en ce cas, un honnête-homme doit s'en aquitter, à moins qu'il n'eût excuse légitime pour pouvoir s'en défendre; & alors, quoiqu'il eût de l'avantage, il faudroit qu'il laissât autant que l'autre de l'argent qui seroit mis en main-tierce pour achever la partie un autre jour, & à l'heure marquée.

Il y a encore beaucoup d'autres difficultés que le hasard fait naître au jeu de Paulme, & dont on ne sçauroit ici faire un détail; mais lorsqu'il en arrive quelqu'une, c'est à faire aux Maîtres de jeux de Paulme, aux spectateurs & aux marqueurs d'en décider.

Des formalités qu'on observe au jeu de Courte-Paulme, lorsqu'il s'y joue un prix.

ON a vu souvent dans les jeux de Paulme, proposer des prix, pour ceux qui piqués d'une noble émulation étoient bien-aises de faire voir leur adresse en ce jeu. On y recevoit honnêtement tous ceux qui vouloient y jouer : ils devoient aussi de leur côté y entrer avec toute la modération & l'honnêteté possible ; autrement ils payoient la peine de leur indiscrétion.

C'étoit à faire aux Maîtres à nommer ceux qu'ils sçavoient être très-habiles à la Paulme, pour concourir à ce Prix, qui étoit une *Couronne de fleurs*, une *raquette* & une *balle d'argent* : on y joignoit quelquefois *une paire de gants*, ou autre chose de cette nature.

Le prix se jouoit par trois différens jours, où se trouvoient tous ceux qui vouloient y prétendre ; cela se pratique encore aujourd'hui de même ; & l'on commence depuis huit heures du matin, jusqu'à sept heures du soir. On doit présupposer sur ce qu'on a dit, que c'est en Eté que le prix se propose.

Ceux qui entrent en lice pour le prix, peuvent durant le jour aller changer de chemise, boire & manger à l'heure du dîner ; mais ce repas ne doit durer qu'une heure.

Il faut être deux contre deux pour jouer à ce prix ; & les deux qui ouvrent le prix doivent être dans le jeu. Le premier coup de service est tout de bon, toutes fautes qu'on fait sont bonnes ; & il n'y a point de *pour rien*, ni pour les *Dames*, comme on a dit.

Le Plâtre touché porte volée ; le trou de service en servant, ne vaut rien, l'ais ne sert que de muraille, & qui touche la corde, perd *quinze*,

L'ordinaire eſt de jouer en deux parties liées ; & chaque partie trois jeux : il n'y a point d'*à deux de jeux*, & lorſqu'on a perdu la premiere partie, il faut changer de place.

On marque la *chaſſe* où va la balle, bien qu'elle entre dans la grille, dans les galeries, ou en quelque lieu que ce ſoit, encore que cette balle ait touché quelqu'un.

Mais ſi l'un des Joueurs avoit fait une *chaſſe* dans l'une des galeries, & que l'autre y remette, celui-ci perdroit le coup ; & on remarquera que lorſqu'on joue le prix, on ne refait point.

Lorſque ceux qui défendent le prix ont été contraints de quitter le jeu, pour le recéder à de plus forts qu'eux, ils peuvent rentrer comme tout autre ; mais ce n'eſt qu'en ſecond.

Ils peuvent cependant reprendre leur place comme auparavant, s'ils regagnent & mettent pour les autres.

Les deux qui ont ouvert le jeu, peuvent, s'ils le jugent à propos, le fermer enſemble, après qu'ils auront joué ſeulement chacun un coup.

Le prix ſe joue donc, comme on a dit, à trois différens jours ; au premier, le *chapeau de fleurs* & les *gants*, que le Maître préſente aux vainqueurs, les priant de revenir au premier jour fixé, pour achever de jouer le prix, qui eſt la *raquette*, & au dernier la *balle d'argent*.

Avant que de commencer à jouer, on met chacun vingt ſols dans la *tirelire*, pour ſubvenir aux frais qu'il convient faire par le Maître pendant que le prix ſe joue, comme pour payer le pain, le vin, bois, draps & chauſſons. Le Maître ne profite en rien là-deſſus ; il n'y a que les balles qu'on perd qui lui ſont payées, & dont il ne donne que vingt pour deux douzaines, parce que ce ſurplus qui n'y eſt pas, & qu'on paie, eſt pour les raquettes.

Ce

Ces prix se proposoient autrefois plus fréquemment qu'on ne fait aujourd'hui : il y a même des Villes où l'usage en est entiérement aboli, & d'autres où il se conserve encore ; mais à prix de moyenne valeur, & où l'on ne va entrer que pour l'honneur seulement.

LE JEU
DE LA LONGUE-PAULME.

LA *longue-Paulme* se nomme ainsi, parce qu'on joue à ce jeu dans une grande place qui n'est point fermée. Cette place est une grande rue, large, spacieuse & fort longue. Il est des villes où ces jeux de Paulmes sont dans de grands pâtis, ou de longues allées d'arbres ; au reste, il n'importe où ces jeux soient, pourvu que le terrein en soit uni ou bien pavé, parce que lorsqu'il faut courir à la balle, il seroit dangereux de faire un faux pas si le sol en étoit inégal.

On joue plusieurs à ce jeu, comme trois, quatre, ou cinq contre cinq : on peut y jouer deux contre deux, mais ces sortes de parties ne se font qu'entre écoliers.

On se sert à la *longue-Paulme* de battoirs de différentes grandeurs ; les uns ont le manche ou la queue, comme on voudra, fort longue ; d'autres l'ont moins, & on les apelle des *pâles*. Ce sont ordinairement les tiers qui en jouent, afin de mieux rabattre la balle ; il y a de ces battoirs dont les têtes sont quarrées, un peu plus longues que larges, d'autresqui sont en ovale.

Il faut pour jouer à la *longue-Paulme*, un grand toit de planches attaché à un mur, ou sur quatre pilliers, supofé que ce jeu fût dans quelques allées d'arbres, ou quelques pâtis.

Ce toit eſt garni par en bas, & du côté du Joueur qui tient la paſſe, d'une planche large d'environ douze à quatorze pouces, placée droit ſur le côté, percée dans le milieu de ſa longueur, & à quatre doigts du toit, ſoutenue par derriere d'un bâton de deux ou trois pouces & demi de tour, & qui excede la planche d'environ deux pieds de haut; cette planche doit être auſſi longue que la largeur du toit, à un bon demi-pied près.

Le bâton eſt ce qu'on appelle en ce jeu la *paſſe*, lorſque la balle qu'on ſert paſſe ſur la planche, & au deſſus de la *paſſe*, c'eſt quinze perdu pour la partie du ſerveur; au lieu que quand il peut faire paſſer la balle dans le trou, il gagne *quinze*.

On eſt toujours deux à tenir le toit; ſçavoir, un qui tient la *paſſe*, & l'autre le rabat: c'eſt cette planche dont on vient de parler, qui rejette & repouſſe la balle. Les autres Joueurs du même côté s'appellent des *tiers*. On dit auſſi à la *longue-Paulme*, cet homme eſt bon *tiers*, il *tierce* bien.

Il ne faut pas moins d'adreſſe à la *longue-Paulme*, pour jouer une balle, qu'à la *courte*, la premiere demande plus d'agilité; & il convient d'avoir bonnes jambes pour paſſer & repaſſer tant de fois en une partie; c'eſt-à-dire, pour aller alternativement tantôt tenir le toit, & tantôt au renvoi.

On ſert à la *longue-Paulme* avec la main, & non pas avec le battoir comme à la courte.

Les parties ſont de trois, quatre ou cinq jeux, quelquefois de ſix; cela dépend de la convention que font les Joueurs avant que d'entrer au toit.

On tire à qui tiendra le toit avec un battoir qu'on jette en l'air, en le faiſant pirouetter; l'un en prend la face & l'autre le dos; de maniere que quand il tourne ſur l'un des deux côtés, celui qui l'a pris pour avoir le toit, va s'en emparer & joue.

C'eſt un grand avantage en ce jeu d'avoir un

bon ferveur qui ait le bras fort, afin que jettant la balle avec roideur fur le toit, elle y faffe plus fouvent hafard, & embarraffe par-là ceux qui y font & qui venant à manquer d'attrapper la balle, perdent quinze au profit de leur partie adverfe.

Regles du Jeu de la Longue-Paulme.

I. LOrfque ceux qui tiennent le toit, attrapent la balle qu'on fert, & qu'ils ne la pouffent point jufqu'à jeu, les autres en prennent quinze. On appelle le jeu un certain pillier, arbre ou autre marque de cette nature, qui eft pour l'ordinaire à fept à huit toifes du toit; & il ne fe fait point de *chaffe*, fi la balle ne va jufqu'à ce jeu.

II. Les chaffes à la longue-Paulme fe marquent à l'endroit où s'arrête la balle en roulant, & non pas où elle frappe.

III. Lorfqu'une balle qu'on a pouffée du toit, eft renvoyée jufqu'au delà du jeu, la partie de celui qui l'a renvoyée gagne quinze; il n'eft pas befoin qu'elle y foit pouffée de volée, il fuffit qu'elle paffe ce jeu en roulant.

IV. Qui touche de quelque maniere que ce foit la balle qu'un des Joueurs de fon côté a pouffée, perd quinze.

V. Quand un de ceux qui font au renvoi renvoie une balle de leur adverfe partie, il eft permis aux autres de la renvoyer ou de l'arrêter avec la battoir, fi elle roule, pour l'empêcher qu'elle ne paffe le jeu du côté du toit, & faire que la *chaffe* foit plus longue.

VI. Toute balle qu'on pouffe hors des limites du jeu, eft autant de quinze points de perdus pour celui qui l'y pouffe, & dont profite fon adverfe partie.

VII. Toute balle qui tombe à terre, eft bonne

à pouſſer du premier bond, ſoit au renvoi ou au toit; le ſecond ne vaut rien.

Ce n'eſt pas l'uſage à la longue-Paulme, comme à la courte, de donner de l'avantage, comme *quinze*, *biſque*, ni *demi-quinze*, parce qu'on tâche d'y faire les parties les plus égales qu'on peut.

De même qu'à la courte-Paulme, on fixe ce qu'on veut jouer, outre les frais qui ſont les balles, & les marqueurs, ce que les perdans paient. Et ces balles ſont bien plus petites qu'à la courte-Paulme.





CHANSON
DU TRICTRAC.

Sur l'Air.

GALANS, je veux vous aprendre,
Sans Livre & ſans Almanach,
Un Jeu facile à comprendre,
Un nouveau Jeu de Trictrac :
Il faut en ſuivant la Chance,
Mettre les dames en bas ;
C'eſt par-là que l'on commence,
Sans quoi l'on ne caſe pas.

Quand on a ſçu les abattre,
On les pouſſe peu à peu :
Pour avoir de quoi combattre,
Il faut étendre ſon jeu.
Si votre Partie adverſe
Craint & ne s'avance point,
Que votre ſçavoir s'exerce
A battre vite ſon coin.

C'eſt par le coin que l'on s'ouvre
L'entrée aux coups importans ;
On paſſe une dame, on la couvre,
On s'avance, on met dedans.
Mais ne faites point d'Ecole,
Et n'oubliez point à marquer ;
Jamais on ne ſe conſole
D'être aſſez ſot pour manquer.

❧

Pour faire de grands Vacarmes,
N'avoir jamais le dessous,
Il faut amener des Carmes,
Car ils sont les plus grands Coups.
L'autre jour, Grands Dieux, quel charme,
Et quel plaisir d'y songer;
Je vis prendre par un Carme,
Cinq ou six Trous sans bouger.

❧

Une Fille jeune & vive
Ne peut modérer son jeu,
Ni quand un beau Coup arrive,
Garder un certain milieu;
Elle pousse un peu trop vîte,
Et son jeu se serrant trop,
On l'enfile tout de suite,
Et l'on va le Grand Galop.

❧

Si par heureuse fortune,
En l'absence d'un Epoux,
Vous jouez contre une Brune,
Soyez bien sur de vos coups.
Sur-tout point d'étourderie,
Et prenez bien votre jour;
Car on manque la Partie,
Souvent par Jan de Retour.

FIN.



AVANT-PROPOS.

C'Est pour faire plaisir aux Amateurs du Jeu de Trictrac, que l'on a formé le dessein d'en donner les Regles au Public.

L'on y a joint aussi les Regles des autres Jeux qui y ont du rapport, en ce qu'ils se jouent dans le même Echiquier, & avec le même nombre de dames & de dés, afin que ceux qui sçachant le Trictrac, voulant s'instruire des autres, puissent se satisfaire, & que ceux qui trouveront trop de difficulté à apprendre le Trictrac, puissent du moins s'instruire de quelques-uns des autres, dont l'étendue est plus bornée, & qui par conséquent sont plus faciles à apprendre.

L'on a tâché de rendre l'intelligence, tant du Trictrac que des autres Jeux, très-aisée.

L'on en a donné les Regles le plus méthodiquement qu'il a été possible, avec la maniere de se conduire dans chacun de ces Jeux.

L'on a même donné quelques Regles pour connoître les coups que les dés font le plus souvent.

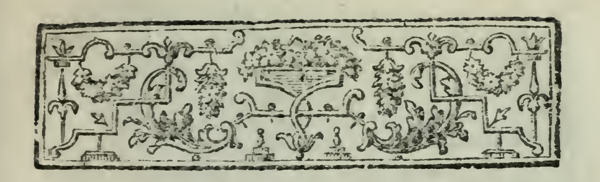
L'on voudroit avoir pu donner des Regles certaines pour ne jamais perdre; mais il n'y en a aucune, sinon la conduite & la prudence, sur-tout au Trictrac, au Revertier & au Toute-Table, où l'on perd souvent par sa faute.

Enfin, le meilleur conseil que l'on puisse donner à ceux qui commencent à apprendre ces jeux, principalement le Trictrac, c'est de ne jouer aucun coup

ſans examiner l'eſſence du Jeu, ſi l'on gagne ou ſi l'on perd : c'eſt ce qui eſt marqué par les quatre Vers ſuivans, qui ſont préciſément pour le Triſtrac.

Hic numeris conſtat Ludi pulcherrimus ordo,
Quem niſi per numeros diſcere nemo poteſt;
Si juvat ergo vices ſortis cognoſcere miras,
Prima ſit hæc numeros cernere cura tibi.





LE JEU DU *TRICTRAC*, COMME ON LE JOUE AUJOURD'HUI.

CHAPITRE PREMIER.

De l'excellence de ce jeu, & de l'origine de ſon nom.

E ne dirai rien de l'antiquité de ce Jeu, & je n'entreprnedrai pas de décider ſi ce ſont les François ou les Allemands qui en ont été inventeurs : je ſçai qu'il y a eu des gens qui ont donné cette gloire aux Allemands, & que pluſieurs autres l'ont attribuée aux François ; mais je crois que ſi l'on en juge par ce qui nous paroît journellement, l'on ſe déterminera facilement en faveur des François, & que l'on conviendra qu'on joue mieux ce beau jeu à la Cour de France, qu'à celle de Vienne.

L'excellence, la beauté & la ſincérité qui ſe rencontrent dans ce Jeu, font que le beau monde qui a de la politeſſe s'y applique avec beaucoup de ſoin, en fait ſon jeu favori, & le préfere aux au-

tres Jeux. En effet, ce beau Jeu a tant de noblesse & de distinction, que nous voyons qu'il est plus à la mode que jamais : les Dames principalement y ont une très-grande attache ; il semble qu'il y ait une sympathie entr'elles & celles dont on se sert pour jouer à cet admirable jeu, les premieres aimant beaucoup la variété & le changement auquel les dernieres sont exposées par les divers nombres que les dés amenent. Celles-ci ont une vivacité & gaieté qui leur est naturelle, celles-là en ont une artificielle par le prompt & léger mouvement que les Joueurs leur font faire.

Quant au nom de ce Jeu, plusieurs prétendent qu'il lui vient du bruit qui se fait en jettant les dés, remuant les dames, parce que ce bruit rend un son qui semble répéter incessamment tric-trac, ou tic-tac ; mais j'aimerois mieux, à l'exemple d'une personne qui sçavoit ce jeu en perfection, lui donner une origine plus noble, & la tirer comme lui des deux mots Grecs Τρὶς Τραχὺς, qu'on peut écrire en lettres vulgaires *Tris Trakus*, & qui signifient trois fois difficile à jouer & à comprendre : car, comme il dit fort bien, cela marque que ce jeu donne beaucoup de peine à le pénétrer, & à se défendre de l'empire du dé, qui tyrannise & qui rompt souvent les mesures les mieux prises.

CHAPITRE II.

De ce qui est nécessaire pour jouer, & combien on peut jouer ensemble.

POur jouer à ce jeu, il faut avoir un Trictrac ou Damier qui ait vingt-quatre fléches ou lames blanches & vertes, ou d'autre couleur, & le long de la bande ou bord, des trous qui soient percés vis-à-vis chaque fléche. Le Trictrac doit

être choisi grand & beau, ceux d'ébene & d'ivoire tout unis sont meilleurs que ceux qui sont ornés d'ouvrages à la Mosaïque, parce que les pieces raportées se décolent trop facilement, outre qu'il s'y amasse beaucoup de poussiere.

Les pieces qui doivent accompagner le Trictrac, sont quinze dames de chaque côté, qui soient de différentes couleurs, deux cornets, des dés, trois jetons pour marquer les points, & deux fichets pour marquer les trous ou parties.

L'on ne peut jouer que deux ensemble, & l'on ne joue qu'avec deux dés, dont les deux Joueurs se servent, & mettent eux-mêmes les dés dans leurs cornets.

Les dames sont apellées indifféremment dames ou tables.

Il faut, pour commencer à jouer, que chacun mette d'abord ses dames en masses sur deux ou trois piles, dans la premiere fléche ou lame du Trictrac, & sur-tout l'on doit observer qu'il est de la bienséance de tourner le jeu, de maniere que le tas des dames soit du côté de derriere, c'est-à-dire, qu'il faut jouer en venant vers le Joueur.

Pour jouer le soir, il est nécessaire d'avoir deux petits chandeliers que l'on place sur les bords du Trictrac de chaque côté; & pour lors comme la lumiere est égale, il est indifférent de quel côté l'on mette le tas des dames.

L'honnêteté veut que vous donniez le choix des dames blanches ou noires à la personne que vous considérez, ou qui est plus âgée que vous, ou qui joue chez vous. Les dames blanches sont estimées plus honorables; néanmoins ceux qui ont la vue foible aiment mieux avoir les noires, parce qu'ils voient plus facilement ce qu'ils gagnent ou perdent sur le jeu de leur adversaire, lorsqu'il a les blanches.

L'on pratique même à présent que celui qui joue contre les dames, leur donne les tables ou dames noires, parce que le noir de l'ébene releve & fait paroitre davantage la blancheur de leurs mains, ce qui leur fait plaisir.

L'on doit pareillement donner le choix des cornets.

Pour ce qui est des dés, l'on présente le dé à celui que l'on considere pour tirer à qui l'aura, ou bien on lui donne les deux pour tirer coup & dés, auquel cas, celui qui a de son côté & le coup, c'est-à-dire, qu'il joue ce qui est marqué par les deux dés.

Quoiqu'on ne puisse jouer que deux ensemble, cependant si l'on est plusieurs, & qu'on veuille avoir beaucoup de plaisir, l'on peut jouer tour à tour ; ensorte que le vainqueur demeure toujours, & joue avec tous les autres, jusqu'à ce qu'il soit vaincu.

Si l'on ne veut pas jouer tour à tour, on peut s'associer, ou si l'on est foible, prendre un conseil du consentement de celui contre qui on joue, autrement il n'est permis à qui que ce soit de conseiller, ni dire aucune chose ; ou même faire quelque signe & mouvement qui puisse faire connoitre à un des Joueurs qu'il gagne ou perd quelques points, ou qu'il doit faire une case préférablement à une autre, &c.

CHAPITRE III.

De la maniere de nommer & appeller les Dés, & comment on doit jouer.

IL faut toujours nommer le plus gros dé le premier. Par exemple, six & deux, quatre & trois, cinq & as, &c.

Tous les nombres impairs comme six & cinq, quatre & trois, &c. sont appellés simples au Trictrac, les nombres au contraire qui sont égaux, par exemple, deux six, deux cinq, deux quatre, sont appellés doublets.

Les doublets ont leurs noms particuliers en ce jeu, les deux as s'appellent ambesas, bezet, ou tous les as. Les deux deux, double deux, les deux trois, ternes ou tournes, les deux quatre, carnes, carmes, ou quaderne. Les deux cinq, quines. Les deux six, sanne, sonnez, ou sennes.

Tous les doublets ont des petits quolibets, ou mots rimés qu'il faut sçavoir, pour ne pas paroître novice en ce jeu.

Si en commençant l'on fait ambesas, l'on dit: *ambesas in primis, est signum perditionis*, ou bien ambesas ne font pas grand fracas. A double deux, l'on dit tous les deux ou tous les deux quelquefois heureux, ou double deuil: c'est mort de pere & de mere. A ternes, l'on dit, lanternes. A carme donne l'alarme. A quinne, grise mine. A sannes, sonnez la trompette, le diable est mort, ou bien l'on dit, sennes, grosses étrennes. Outre les quolibets ci-dessus, chacun en forge à sa fantaisie, mais il n'est point essentiel de les sçavoir n'y d'en forger.

L'ordre du jeu veut que si l'on amene d'abord ambesas, il faut jouer deux dames du tas, & les accoupler sur l'as, qui est la premiere fleche ou lame, qui joint la lame sur laquelle est le tas ou pile des dames, & cela s'appelle abattre du bois, ou bien l'on peut jouer une dame seule & la mettre sur la seconde lame, & cela s'appelle jouer tout d'une.

Il en est de même de tous les autres nombres que l'on peut abattre, ou jouer tout d'une dame, à la réserve de six & cinq qu'il faut nécessairement abattre, parce qu'on ne sçauroit mettre une dame

ſeule dans le coin du repos, comme il ſera montré au Chapitre VIII.

Lorſqu'on peut accoupler deux dames enſemble, il n'en faut pas perdre l'occaſion, ce qui s'appelle en ce jeu caſer.

L'on commence ordinairement à faire ſes caſes dans la table où eſt le tas des dames, qui eſt la premiere. L'on paſſe enſuite dans la table du coin de repos qui eſt la ſeconde; & quand le progrès du jeu y conduit, l'on paſſe dans celles de ſon adverſaire, comme vous verrez ci-après.

Il faut obſerver que ſoit que l'on abatte du bois, ſoit que l'on joue en commençant, ou dans le cours du jeu, l'on ne compte jamais pour jouer les nombres que l'on a amenés, la fléche d'où l'on part.

CHAPITRE IV.

De la maniere de jouer ou jetter les dés, & quand le coup eſt bon ou non.

IL faut pouſſer les dès fort, enſorte qu'ils touchent la bande de celui contre qui l'on joue.

Le dé eſt bon par-tout dans le trictrac, excepté quand les deux dés ſont l'un ſur l'autre, ou ſur la bande ou bord du trictrac, ou même s'ils ſont dreſſés l'un contre l'autre, enſorte que tous deux ne ſoient pas ſur leurs cubes.

Sur le tas ou pile des dames, ſur une ou deux dames ſur les jettons, ou ſur l'argent, le dé eſt bon, pourvu qu'il ſoit ſur ſon cube, de maniere qu'il puiſſe porter l'autre dé; c'eſt-à-dire, qu'un autre dé demeure deſſus ſans tomber.

Le dé qui eſt en l'air, c'eſt-à-dire, qui poſe un peu ſur une dame, & eſt ſoutenu par la bande du trictrac contre lequel il apuie, ne vaut rien; & pour ſçavoir s'il eſt en l'air ou non, celui qui a

joué le coup doit tirer doucement la dame sur laquelle il est ; s'il reste dessus, il est bon, parce que c'est une preuve qu'il est bien sur son cube ; si au contraire il tombe, c'est une marque qu'il étoit en l'air, & par conséquent qu'il n'est pas bon.

Les gros dés sont plus sujets à rester en l'air que les moyens, parce qu'ils ne peuvent pas trouver place entre les dames comme les petits, outre que le grand bruit qu'ils font est très-incommode.

Si en jettant les dés ; il en passe ou saute un dans une des tables du trictrac, & que l'autre demeure dans l''autre table le coup est bon.

Il arrive quelquefois que les dés étant poussés fort, pirouetent & tournent long-temps, principalement quand ils sont usés, ce qui est ennuyeux, ainsi l'on peut du fond du cornet arrêter le dé qui pirouette, ce qui ne fait tort ni avantage aux Joueurs ; parce qu'il est incertain sur quel nombre il restera.

L'on peut changer de dés tant que l'on veut, & lorsque l'on appréhende quelque coup, il est permis de rompre les dés de son adversaire.

Il y a néanmoins plusieurs personnes qui jouent sous la condition de ne point rompre.

Lorsque l'on est convenu de ne point rompre, si inopinément l'on rompt ; celui à qui on rompt, peut jouer telle nombre qu'il voudra, quand il n'y a point eu d'autre peine imposée dans la convention.

Et comme souvent par la situation du jeu le nombre que l'on choisit, quoique le meilleur n'apporte pas un grand profit, & qu'il nous reste le chagrin qu'on ait rompu notre dé impunément ; il faut en convenant de ne point rompre, établir & imposer une peine contre celui qui rompra, afin que la crainte de la peine empêche qu'on ne viole la convention.

La peine est arbitraire, ou d'une certaine somme ou d'une certaine quantité de points ou de trous ; en un mot on l'impose telle qu'on le veut.

CHAPITRE V.

Des Jans.

LE fameux Auteur dont je vous ai parlé au Chapitre premier, dit que le mot de jan, qui est appliqué géneralement à tous les coups de ce beau jeu, vient de *Janus*, à qui les Romains donnoient plusieurs faces, & qu'on l'a mis en usage dans le trictrac, pour désigner symboliquement la diversité des faces de ce jeu; & en effet le mot de jan ne signifi au trictrac autre chose qu'un coup qui apporte perte ou profit aux Joueurs, & quelquefois l'un & l'autre tout ensemble; comme vous verrez dans la suite.

Il y a dans ce jeu plusieurs jans.

Le premier, est le jan de trois coups.

Le second, jan de deux tables.

Le troisieme, contre-jan de deux tables.

Le quatrieme, jan de mezeas.

Le cinquieme, contre-jan de mezeas.

Le sixieme, petit-jan.

Le septieme, grand-jan.

Le huitieme, jan de retour.

Outre lesquels, il y a une infinité de jans de récompense, & de jans qui ne peut, que l'on nomme autrement infaute ou impuissance.

Autrefois il y avoit encore en ce jeu, au nombre des jans, le jan de rencontre dont il sera parlé dans le Chapitre de ce qui n'est plus en usage, afin que rien ne vous soit caché.

Du Jan de trois coups.

Le jan de trois coups se fait, quand au commencement d'une partie, l'on abat en trois coups six dames toutes de suite; c'est-à-dire, depuis le tas jusques & comprise la case de sannes.

Ce jan vaut quatre points à celui qui le fait, il ne ſçauroit valoir d'avantage, ne pouvant être fait par doublet

Remarquez que pour profiter de ce jan, l'on n'eſt pas obligé de jouer le dernier coup; mais l'on peut marquer quatre points pour ſon jan, & faire une caſe dans ſon grand jan avec le bois qui eſt abattu dans le petit-jan. L'on appelle petit-jan la premiere table où les dames ſont empilées, parce que l'on y fait ſon petit-jan ou petit-plein. La ſeconde table eſt appellée grand-jan, parce qu'on y a fait ſon grand-jan ou grand-plein. Il n'eſt donc pas néceſſaire d'abattre le dernier coup pour profiter du jan de trois coups; mais avant de faire la caſe dans le grand-jan, ou même de toucher ſon bois, il faut marquer quatre points pour ſon jan: car ſi l'on oublie de marquer les points que l'on gagne, l'autre les marque pour lui, cela s'appelle au Trictrac envoyer à l'école, & c'eſt une regle générale pour tous les autres coups ou jans de ce jeu.

Du Jan de deux Tables.

Le jan de deux tables ſe fait, lors qu'au commençement d une partie vous n'avez que deux dames abattues, qui ſont placées de maniere que de votre dé vous pouvez mettre une de ſes dames dans votre coin de repos, & l'autre dans le coin de votre adverſaire.

Ce jan par ſimple vaut quatre points, & ſix par doublet que vous marquez, & quoiqu'en effet vous ne puiſſiez pas mettre ces dames dans l'un ni dans l'autre de ces coins, ne pouvant être pris que par deux dames à la fois, cependant parce que vous avez la puiſſance de les y mettre, vous en avez le profit: en un mot, c'eſt un des haſards de ce jeu qui profite à celui qui le fait.

Du contre-Jan de deux tables.

Le contre jan de deux tables ſe fait lorſque vo-

ſtre adverſaire ayant ſon coin, vous n'avez que deux dames abattues en tout votre jeu, dont vous battez les deux coins, & comme le coin de celui contre qui vous jouez, ſe trouve pris, c'eſt pour vous un jan qui ne peut, qui produit à votre adverſaire quatre points par ſimple, & ſix par doublet, dont vous l'envoyez à l'école, s'il oublie de les marquer.

Du Jan de Mezeas.

Le jan de mezeas ſe fait quand au commencement d'une partie, l'on a pris ſon coin de repos, ſans avoir aucune autre dame abattue dans tout ſon jeu, alors ſi l'on fait un as, c'eſt jan de mezeas, qui vaut quatre points. Si l'on fait deux as, il vaut ſix points.

Du contre-Jan de Mezeas.

Le contre-jan de mezeas ſe fait lorſqu'au commencement d'une partie, vous avez pris votre coin ſans avoir aucune autre dame abattue, après que celui contre qui vous jouez a pris le ſien, alors ſi vous faites des as, le coin de votre adverſaire qui eſt plein, eſt pour vous un obſtacle, ou jan qui ne peut, & ce contre-jan de mezeas vaut à votre adverſaire quatre points par ſimple, & ſix par doublet. Ce coup arrive rarement, mais il ne faut pas laiſſer d'y prendre garde.

Du Petit-Jan.

Le petit-jan ou petit-plein eſt lorſque l'on a douze dames toutes couvertes dans la premiere table où eſt le tas de bois ou dames; ce jan quand on le fait, ſi c'eſt par ſimple, il vaut quatre points; par doublet ſix, par deux moyens ſimples, il vaut huit, par trois moyens, douze, c'eſt-à-dire quatre pour chaque moyen, par doublet, par deux moyens, il vaut douze.

Il faut ſur-tout ſe ſouvenir de marquer ce que l'on gagne par le coup qui acheve le petit-jan, avant de couvrir ou faire la caſe qui reſte à faire.

Comme les dés ne ſont pas parfaitement cubes, ceux qui ſont plus plats ſur quatre & trois, ou cinq & deux, font plus ſouvent petit-jan, que ceux qui le ſont ſur ſix & as.

Tant que vous pouvez conſerver ce petit-jan, vous gagnez quatre points par ſimple, & ſix par doublet, chaque coup de dé que vous jettez.

Du Grand-Jan.

Le grand-jan ou grand plein, eſt, quand on a douze dames couvertes dans la ſeconde table du trictrac.

Quand on remplit ſon grand-jan, on gagne comme au petit-jan, quatre points pour chaque moyen ſimple, & ſix points par doublet.

Le grand-jan étant fait, l'on gagne tant qu'on le conſerve, quatre points par ſimple, & ſix par doublet chaque coup de dé que l'on joue.

Du Jan de Retour.

Quand le grand-jan eſt rompu, l'on paſſe ſes dames dans la premiere table de celui contre qui l'on joue, & on les conduit dans la ſeconde table, c'eſt-à-dire dans celle où étoit d'abord le tas de bois de l'adverſaire, & dès qu'on eſt parvenu à remplir toutes les caſes de cette derniere table, on a fait ſon jan de retour.

Mais pour paſſer, il faut trouver des paſſages ouverts entiérement ; c'eſt-à-dire, que la caſe ou fleche ſur laquelle vous prenez paſſage, ſoit abſolument nue ou vuide ; car s'il y a une dame, c'eſt un paſſage pour battre cette dame, & même une qui ſeroit plus loin, mais non pas pour paſſer.

Quand on fait ſon jan de retour, & tant qu'on le conſerve, il gagne autant qu'au grand & petit-jan.

Celui qui a jan de retour ne peut pas jouer tous les nombres qu'il a faits, il perd deux points pour chaque dame qu'il ne peut jouer, ſoit que le nombre qu'il a amené ſoit double ou ſimple.

Le jan de retour étant rompu, on leve à chaque coup ſelon le dé, les dames du triƈtrac, & celui qui a plutôt levé gagne quatre points par ſimple & ſix par doublet, enſuite de quoi on remet les dames en pile ou tas, on recommence à abattre du bois, & faire de nouveaux pleins ou jans, juſqu'à ce qu'on ait gagné les douze trous qui compoſent la partie entiere du triƈtrac, appellé autrement le tour.

Du Jan de Récompenſe.

Dans le cours de ce beau jeu, le Jan de récompenſe & le Jan qui ne peut, arrivent une infinité de fois.

Le jan de récompenſe arrive, lorſque les nombres des dés tombent ſur une dame découverte de celui contre qui l'on joue.

On appelle une dame découverte, celle qui eſt ſeule ſur une fleche; quand il y en a deux accouplées, c'eſt une caſe, les dames ſont couvertes, & ferment le paſſage.

Dans la table du petit-jan, on gagne ſur chaque dame découverte, quatre points par ſimple, & ſix par doublet; ſi l'on bat par deux moyens ſimples on gagne huit points, & par trois moyens douze, par l'un & l'autre doublet, on gagne pareillement douze; dans l'autre table on ne gagne que deux points par ſimple pour chaque moyen, & quatre points par doublet auſſi pour chaque moyen.

Le jan de récompenſe arrive encore, quand ayant ſon coin de repos, l'on frappe le coin de celui contre qui l'on joue, lequel eſt vuide, & l'on gagne quatre points par ſimple & ſix par doublet.

Vous verrez dans la ſuite la démonſtration de tous ces coups, qui vous levera tous les doutes que vous pourriez avoir.

Du Jan qui ne peut.

Le jan qui ne peut, arrive toutes les fois que les coups de dés, c'eſt-à-dire, les nombres amenés, frappent & tombent ſur une dame découverte de celui contre qui l'on joue, & que les paſſages ſe trouvent fermés par des caſes.

Il arrive encore au jan de retour, quand on ne peut jouer les nombres que l'on a amenés.

La démonſtration que vous trouverez dans les Chapitres ſuivans, vous apprendra facilement tous ces coups.

CHAPITRE VI.

Comment on doit marquer ce qu'on gagne.

D'Abord qu'on a jetté le dé, il faut regarder ſi l'on gagne ou l'on perd quelque choſe, avant que de toucher à ſon bois, & le marquer; car après qu'on a touché ſes dames, on n'y eſt plus reçu, & de plus, on vous oblige de jouer ce que vous avez touché, parce que c'eſt une regle inviolable, que bois touché doit être joué, excepté toutefois quand les dames touchées ne peuvent abſolument point être jouées; comme par exemple, ſi une donnoit dans votre coin qui n'eſt pas encore pris, & où une dame ne ſçauroit entrer ni ſortir ſeule, ou bien qu'elle donnât dans le grand-jan de votre adverſaire avant qu'il fût rompu.

Pour éviter ces inconvéniens, lorſqu'on ne veut pas jouer ſes dames, mais ſeulement voir la couleur de la lame ou fleche, pour compter plus facilement les points que l'on gagne : il faut, avant de toucher ſon bois, dire j'adoube; ce terme fait connoître que ce n'eſt pas pour jouer que vous touchez les dames.

Il faut donc avant que de toucher ſon bois, marquer ce qu'on gagne ; ſi l'on y manque, l'adverſaire vous envoie à l'école ; c'eſt-à-dire marque ce que vous deviez marquer, avec ce que vous lui donniez ſur les dames que vous lui battez par Jan qui ne peut, c'eſt-à-dire, par des paſſages bouchés.

L'on marque ce qu'on gagne ; ſçavoir, deux points, au bout & devant la fleche ou lame de l'as. Quatre points devant la lame du trois, ou plutôt entre la lame du trois & celle du quatre. Six points ; devant la lame du cinq ou contre la bande de ſéparation, huit points, au delà de la bande de ſéparation devant la lame du ſix. Dix points, devant les lames du huit, du neuf ou du dix. Douze points, font le trou ou partie double ou ſimple, que l'on marque avec un fichet ſur la bande du Trictrac, en commençant du côté de la pile des dames.

Si votre adverſaire, ayant jetté le dé, joue ce qu'il a amené avant que de marquer ce qu'il gagne par jan de récompenſe ; c'eſt-à-dire, en vous battant des dames par des paſſages ouverts, vous l'envoyez pareillement à l'école, & marquez pour vous ce qu'il gagne avec ce qu'il perd par obſtacle ſur les dames que vous avez découvertes, & qui bat contre lui par jan qui ne peut.

Si au contraire, lorſque vous avez jetté le dé, voyant que vous ne gagnez rien, vous jouez ce que vous avez amené, & que votre adverſaire ne marque pas ce que vous lui donnez par obſtacles, & jette le dé ſans l'avoir marqué, vous marquez pour vous ce qui étoit pour lui, & l'envoyez à l'école.

Qui comptant ce qu'il gagne, dit je gagne huit points, & n'en marque que ſix, d'abord qu'il a touché ſon bois pour jouer, il peut être envoyé à l'école de deux points.

Qui au contraire dit, je gagne ſix points, & en marque huit, il peut être envoyé à l'école de deux, ſi-tôt qu'il a lâché ſon jeton, avant même d'avoir touché ſon bois, parce que dès que le jeton eſt abandonné, l'école eſt faite, & l'on ne peut reculer ſans être envoyé à l'école.

Mais celui qui d'un coup gagne pluſieurs points, peut fort bien marquer quatre, puis huit ou dix points, & enfin le trou, pourvu qu'il les marque avant de toucher ſon bois, ou jouer, parce que l'on peut toujours avancer, & il faut remarquer que l'on appelle point avoir touché ſon bois, quand on a dit j'adoube.

Celui qui joue ou jette les dés, marque toujours ce qu'il gagne, avant qu'on puiſſe marquer ce qu'il perd.

Celui qui marque le trou, efface tous les points que l'autre avoit.

CHAPITRE VII.

De la Bredouille.

L'On appelle être en bredouille quand on a gagné des points ſans que l'adverſaire en ait gagné depuis, & ſi l'on en gagne douze ſans être interrompu, ils valent deux trous, que l'on appelle partie bredouille ou partie double.

Cependant ſouvent l'on prend douze points ſans être interrompu, & même davantage, & néanmoins l'on ne gagne pas la partie bredouille.

Par exemple, d'un coup de dé vous gagnerez quatre points. Je jette ledé enſuite & fais un ſonné ou un quine, qui me vaut ſix pointsſurune dame que je vous bats par paſſage ouvert, dumême coup vous gagnez douze points ſur deux dames que je vous bats par impuiſſance ou Jan qui

ne peut, vous gagnez ces douze points tout de ſuite & ſans interruption, puiſque vous les gagnez après moi; mais parce que vous aviez quatre points vous ne marquerez qu'un trou ſans bouger. Ces quatre points que vous aviez & que j'ai interrompus par les ſix que j'ai gagnés, étant comptés les premiers ſur les douze que vous gagnez ſans interruption; de ſorte que les quatre qui vous reſtent, la partie ſimple marquée, ſont cenſés être reſtés des douze derniers que vous avez gagnés.

Mais ſi vous aviez huit points ſimples, & moi autant en bredouille, & que d'un coup de dés vous gagnaſſiez dix-huit points, alors comme dix-huit & huit ſont vingt-ſix, vous marqueriez partie, une, deux & trois, & deux points ſur l'autre; c'eſt-à-dire, que la premiere partie ſeroit ſimple; parce qu'elle ſeroit compoſée des huit points que vous aviez & que j'avois interrompus, & l'autre ſeroit double, l'interruption que j'avois faite étant ceſſée, au moyen de ce que vous avez effacé en marquant votre premier trou, les huit points que j'avois en bredouille.

Pour diſtinguer le double d'avec le ſimple, celui qui le premier gagne des points, les marque avec un ſeul jeton. Celui qui interrompt & en gagne après, les marque avec deux jetons. Si celui qui a marqué le premier avec un ſeul jeton gagne encore des points, il les marque & ôte un jeton à ſon adverſaire, ou lui dit de l'ôter pour faire voir qu'il eſt débredouillé, & que le premier qui achevra la partie, la marquera ſimple.

Il eſt d'un honnête-homme de ſe débredouiller, ſans attendre que ſon adverſaire le lui diſe; & il ſeroit à propos d'établir une peine contre celui qui ne le fait pas, car ſouvent on eſt ſi échauffé, que l'on oublie de dire à ſon adverſaire de ſe débredouiller. L'on obſerve néanmoins, que l'on eſt reçu à dire que l'on a débredouillé juſqu'à ce que

l'adverſaire

l'adverſaire ait marqué la partie, dans lequel temps, s'il la marque double, on lui dit qu'il eſt débredouillé; mais ſi l'on attendoit que la partie fût marquée, & que l'on eût joué quelques coups depuis, l'on n'y ſeroit plus reçu, à moins que l'adverſaire ne voulût convenir de bonne foi qu'il a été débredouillé.

Il n'en eſt pas de même de celui qui, pouvant marquer en bredouille les points qu'il gagne, les marque ſeulement ſimples; c'eſt-à-dire, avec un ſeul jeton. Car du moment qu'il a joué ſon bois ou le dé, il ne peut plus dire qu'il doit être en bredouille.

La même choſe s'obſerve à l'égard de celui qui, gagnant partie bredouille, la marque ſeulement ſimple. Il ne peut être envoyé à l'école, parce qu'on n'envoie point à l'école d'un trou; mais dès qu'il a joué, il n'eſt plus reçu à dire qu'il a oublié de marquer la partie double, & il ſe doit imputer ſon peu d'attention.

CHAPITRE VIII.

Du coin de Repos.

LE coin de repos eſt la onzieme caſe, non compriſe celle du tas ou pile des dames. Il ſe nomme coin de repos, parce que celui qui l'a, eſt véritablement en repos; au lieu que celui qui ne l'a pas, eſt toujours expoſé à être battu, ainſi l'on doit chercher de prendre ſon coin le premier.

Pour prendre ſon coin, il faut avoir toujours, s'il eſt poſſible, des dames ſur les caſes de quine & de ſanne, qui ſont appellées les coins bourgeois,

Le coin ne se peut prendre qu'avec deux dames à la fois.

Il se peut prendre par puissance, ou par effet.

Il se prend par puissance quand votre adversaire n'a pas le sien, & que de votre dé vous pourriez mettre deux dames dans son coin, lesquelles pourtant vous n'y mettez pas, parce que cela l'empêcheroit de faire son grand-Jan, mais parce que vous en avez la puissance, vous prenez le vôtre, ce qui est un grand avantage.

Il se prend par effet, lorsque de votre dé vous avez deux dames qui battent dans votre coin.

De même que vous ne pouvez prendre votre coin qu'avec deux dames, vous ne pouvez aussi le quitter, que vous n'ôtiez les deux dames à la fois.

Remarquez que quand vous pouvez prendre votre coin par effet, vous ne devez pas le prendre par puissance, & que cette puissance vous est absolument défendue, quand votre homme a son coin.

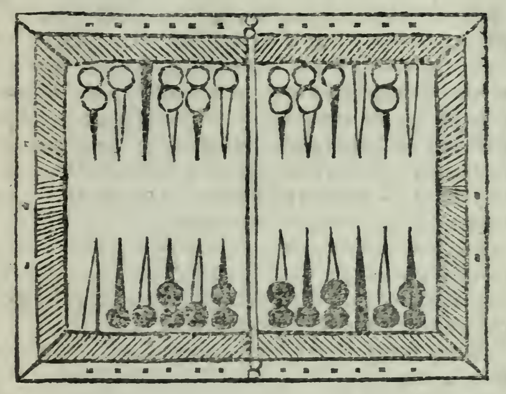
CHAPITRE IX.

Concernant la maniere de compter ce qu'on gagne ou perd.

LOrsque vous avez votre coin, & que votre homme n'a pas le sien, chaque coup de dé que vous jouez vous vaut quatre ou six points, si vous battez son coin de deux dames, c'est-à-dire, quatre par simple, & six par doublet.

Par exemple, si votre jeu étoit disposé comme en la figure ci-après, & que vous eussiez les

Tas. 1. 2. 3. 4. 5. 6 7. 8. 9. 10. 11.



Tas 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. Coin
de Bois. de Eepos.

dames noires, ſi vous faiſiez ſix & cinq, vous battriez le coin de votre adverſaire par un moyen ſimple, qui vous vaudroit quatre points.. Car par ſix & cinq, vous battriez ſon coin de deux dames. Vous le battriez du ſix, en comptant depuis votre ſixieme caſe. (Je dis depuis, parce que c'eſt une regle générale, qu'on ne compte point l'endroit d'où l'on part, ſoit du tas, ou de quelqu'autre caſe que ce ſoit) & du cinq en comptant depuis la ſeptieme; outre cela vous gagneriez encore quatre points ſur la dame qu'il a découverte en la huitieme caſe, parce que vous le battriez par deux moyens, & que dans la ſeconde table qui eſt celle de grand-jan, chaque moyen ſimple vaut deux points, le premier moyen par lequel vous la battriez ſeroit du cinq, en comptant depuis votre dixieme caſe, & le ſecond moyen, ce ſeroit en aſſemblant les nombres de ſix & de cinq, qui font

en tout onze, & comptant depuis votre quatrieme case ; plus vous gagneriez quatre points sur la dame qu'il a découverte en la cinquieme case, en comptant depuis là, votre septieme, parce que vous la battriez par un moyen simple qui vaut quatre points dans la premiere table, de maniere que ce six & cinq vous vaudroit douze points ; c'est-à-dire, une partie bredouille qu'il faudroit marquer, puis vous pourriez facilement couvrir vos deux demi-cases, prenant le cinq sur la cinquieme pour couvrir la dixieme, & le six sur la premiere pour couvrir la septieme, & de cette maniere vous auriez très-beau jeu pour faire votre grand-jan : car il vous resteroit sonné, six & cinq, & six & quatre avec lesquels vous rempliriez.

Vous marqueriez donc de ce six & cinq deux trous, avant que de caser, & votre homme marqueroit quatre points pour la dame qu'il a découverte en sa premiere case, que vous battez par passages fermés, ses cases six & sept étant pleines.

Ce qui paroit le plus difficile aux commençans ; est de connoître quand ils battent ou non, & de compter ce qu'ils gagnent ou perdent.

Une regle certaine est que les nombres pairs tombent toujours sur la même couleur d'où ils partent, comme du noir au noir, ou du verd au verd, & du blanc au blanc. Les nombres impairs au contraire tombent toujours sur une autre couleur.

Les plus nouveaux en ce jeu pourront néanmoins en peu de temps compter, tant la perte que le gain, s'ils se donnent la peine d'ouvrir leur trictrac, de le disposer suivant les Figures qui sont ici jointes, & de suivre ce que j'ai dit & dirai ci-après.

Votre jeu étant disposé comme en la figure ci-devant, si vous faisiez un quine, vous ne pourriez pas battre le coin de votre adversaire, parce que pour le battre d'un quine, il faut compter

depuis votre ſeptieme caſe, ſur laquelle il n'y a qu'une dame ; & comme le coin eſt différent des autres dames, qu'il ne peut point être battu du cinq & du quine ; c'eſt-à-dire, de l'un & l'autre doublet, en aſſemblant les nombres qui font en tout dix, cela ne vous vaudroit rien pour le coin ; mais vous gagneriez huit points ſur la dame que votre adverſaire a découverte en ſa huitieme caſe, parce que vous la battriez par doublet & par deux moyens, & que chaque moyen vaut quatre points dans la ſeconde table, quand on bat par un doublet ; le premier moyen par lequel vous battriez cette dame, ce ſeroit du cinq, en comptant depuis votre dixieme caſe, & le ſecond, ce ſeroit du quine, les deux nombres aſſemblés, en comptant depuis votre cinquieme caſe.

A l'égard de la dame de votre adverſaire, découverte en ſa cinquieme caſe, vous la battriez en comptant depuis votre huitieme caſe ; mais elle ſeroit contre vous, parce que le paſſage du quine qui eſt ſur la dixieme caſe, eſt fermé par deux dames qui y ſont accouplées, ainſi cela lui vaudroit ſix points, cette dame étant dans ſa premiere table, où chaque moyen par doublet vaut ſix points.

Si ſur ce même jeu vous faiſiez ſonné, vous battriez d'abord le coin, parce que vous avez deux dames en votre ſixieme caſe, vous battriez encore la dame de votre adverſaire qui eſt en ſa cinquieme caſe, parce que vous avez le paſſage ouvert dans ſon coin ; vous battriez auſſi celle qu'il a découverte en ſa huitieme caſe, en comptant de là votre troiſieme ; ainſi ce coup vous vaudroit, parce que c'eſt un doublet, ſix du coin, ſix de la dame, qui en eſt la cinquieme caſe, & quatre ſur celle qui eſt ſur la huitieme, qui font ſeize points, c'eſt-à-dire une partie double & quatre ſur l'autre.

Ce même coup vaudroit six points à votre adversaire, parce que vous battriez contre vous la dame qu'il a découverte en sa premiere case en comptant de là votre dixieme, le passage qui est sur sa septieme case étant fermé.

Il est bon de vous dire qu'il y a cette différence entre les doublets & les coups simples, qu'aux doublets il n'y a jamais qu'un passage, lequel se trouve fermé par une case, cela fait un jan qui ne peut, au lieu qu'aux coups simples, comme les deux nombres sont différens, il y a deux passages; ainsi quand l'un se trouve fermé, il suffit que l'autre soit ouvert pour gagner : par exemple, si en la même figure ayant les dames noires vous faisiez six & as, vous gagneriez quatre points sur la dame de votre adversaire, découverte en sa cinquieme case, parce que vous la battriez, en comptant depuis votre coin; cependant le passage du six est fermé, puisque sa sixieme case est pleine; mais cela ne vous fait aucun préjudice, parce que vous comptez d'abord par l'as, dont le passage se trouve ouvert dans le coin de votre adversaire, & du même trait le six vous porte sur sa dame.

La dame qui est découverte en la huitieme case, vous vaudroit encore deux points, en comptant de là votre huitieme, elle ne vous vaudroit que deux points, parce que n'ayant aucune dame sur votre neuvieme fleche, vous ne pouvez pas la battre du six, ainsi vous ne la battez que par un moyen, les deux nombres assemblés.

Je ne vous ai rapporté ce coup que pour vous faire mieux sentir & entendre ce que c'est que passage ouvert ou fermé : car un meilleur coup pour vous (votre jeu étant disposé comme dessus) ce seroit de faire un carme, lequel vous vaudroit premiérement six du coin, en comptant de votre huitieme case. Huit sur la dame de votre adversaire découverte en sa huitieme case, parce que vous

la battriez du quatre en comptant de votre coin, & du carme en comptant de votre ſeptieme caſe, enfin il vaudroit ſix ſur la dame qui eſt découverte en la cinquieme caſe de votre adverſaire; quoique ce coup ne vaille que ſix & ſix ſont douze, & huit ſont vingt points, & qu'il s'en puiſſe faire de plus grands, néanmoins il eſt très-beau en ce que vous ne donnez aucun point à votre adverſaire.

Si votre jeu étant ainſi diſpoſé vous faiſiez ſix & as, ou bien beſet, vous ne battriez point le coin de votre adverſaire, parce que le coin ſeul ne peut battre le coin : ainſi pour battre du ſix & as, il faudroit avoir une ſurcaſe ſur le coin, & pour le battre du beſet il en faudroit deux, c'eſt-à-dire, deux dames outre les deux du coin.

CHAPITRE X.

Des Caſes, du Privilege de s'en aller, & des Ecoles.

POur bien caſer à propos, & ne vous pas donner des obſtacles, il faut, quand votre adverſaire eſt fermé par en haut, ne pas vous preſſer de faire les caſes baſſes ou avancées, parce que ſi vous faites gros jeu, vous battriez infailliblement contre vous les dames qu'il aura découvertes dans la caſe premiere & ſeconde.

Les caſes baſſes, ce ſont celles qui ſont le plus près de votre adverſaire. Il ne faut pas ſe hâter de les faire quand votre jeu eſt preſſé, & que vous avez beaucoup de bois ſur les caſes de quine & de ſanne, autrement vous vous enfilerez vous-même.

Les caſes qui ſont eſtimées les plus difficiles à faire, ſont la ſeptieme & la dixieme, & que l'on

appelle par cette raiſon les caſes du diable.

Pour pouvoir faire ces caſes plus facilement, il faut tâcher d'avoir toujours des ſix à jouer.

Lorſque l'on veut caſer, & que l'on veut voir les dames ſeulement, il faut dire j'adoube, autrement votre homme vous peut faire jouer le bois que vous toucherez, ce qui ſouvent gâte votre jeu.

Quand on fait un grand coup, comme un ſonné ou quine qui fait paſſer votre jeu, ſi vous gagnez de ce coup aſſez de points pour achever votre trou, vous pouvez vous en aller, c'eſt-à-dire, lever vos dames, & recommencer la Partie, qui eſt un grand avantage, car ſouvent il arrive que ces grands coups, non-ſeulement paſſent votre jeu, mais encore font gagner pluſieurs parties à votre adverſaire, par le moyen des dames que vous lui battez contre vous; & vous en allant il ne gagne rien.

Lorſqu'on veut s'en aller il faut dire, je m'en vas, avant de rompre ſon jeu, ou du moins en le rompant.

Il faut bien prendre garde de ne pas tenir mal-à-propos, quand le jeu de votre adverſaire eſt plus avancé & plus beau que le votre, ou que le votre ſe paſſe, de peur de courir à l'enfilade.

Celui qui s'en va a le dé, & pour jouer ſans crainte d'être envoyé à l'école faute d'avoir ôté ſon jeton; mais celui qui achevant ſon trou, le marque & joue ſon bois ſans ôter ſon jeton, eſt envoye à l'école de ce qu'il eſt marqué par le jeton; ſi cependant il avoit des points de reſte, il n'eſt envoyé à l'école que de ce qui ſe trouve marqué au deſſus des points qui lui étoient reſtés.

Remarquez que vous ne pouvez plus envoyer votre adverſaire à l'école du jeton ou des points qu'il a oubliés, ou même des points qu'il a marqués mal-à-propos, d'abord que vous avez joué depuis.

Quand on acheve le trou, & qu'on veut s'en al-

ler, on le peut, tant qu'on tient ſon jeton, ou que l'on ne l'a point ôté de ſa place ; mais ſi l'on a des points de reſte, & qu'on les ait marqués, l'on ne peut plus s'en aller.

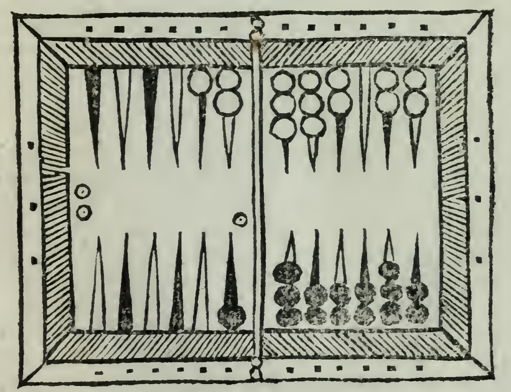
Il faut ſe déterminer promptement, n'étant pas permis de tenir après qu'on a dit je m'en vas, ni de s'en aller après avoir dit je tiens. Celui qui veut s'en aller ne doit pas jouer ſon bois, autrement il ne peut plus s'en aller.

Il faut donc bien remarquer qu'on ne peut s'en aller que lorſqu'on a achevé le trou de ſon dé, & non quand on l'acheve du dé ou de la perte de ſon adverſaire.

Qui s'en va perd tous les points qu'il a de reſte.

Il eſt très-dangereux de vouloir entretenir un jan trop long-temps, & ſe fier ſur l'eſpérance de faire petit jeu, ou de recevoir des points : car ſouvent il arrive que l'on eſt obligé de répondre, comme en la figure ci-jointe.

Tas 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11.



Tas de Bois. 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. Coin de Repos.

Votre jeu, par exemple, eſt les dames noires; votre grand jan eſt fait, vous avez ſix points marqués, vous avez tenu dans l'eſpérance que votre adverſaire vous donneroit quatre points ſur la dame que vous avez découverte en votre cinquieme caſe, cependant il ne vous a rien donné, parce qu'il a fait ſix & trois, & qu'il n'a rien dans ſa neuvieme caſe, le coup ſuivant vous faites un ſonné, & croyant n'être pas obligé de rompre & pouvoir conſerver votre plein, vous marquez avec les ſix points que vous avez, & ſix points pour votre plein, une partie bredouille, & vous vous en allez, tant parce que vous donnez ſix points à votre adverſaire, que parce que votre jeu étant avancé, il pourroit remplir & vous enfiler.

Mais d'abord que vous avez touché votre bois, votre adverſaire vous fait démarquer votre partie bredouille, & vous envoie à l'école des ſix points que vous avez marqués mal-à-propos pour votre plein, parce qu'il falloit le rompre, & lever une dame de votre huitieme caſe, pour la paſſer par la neuvieme de votre adverſaire dans la troiſieme : ainſi votre adverſaire qui gagne ſix points ſur la dame que vous lui avez battue contre vous, & ſix points dont il vous envoie à l'école, marque une partie bredouille.

J'ai dit qu'il vous envoyoit à l'école, d'abord que vous avez touché votre bois, parce que l'on n'envoie pas à l'école du fichet, c'eſt-à-dire, qu'encore que vous euſſiez marqué un, deux ou trois trous, & même davantage, vous pouvez les démarquer ſans crainte d'être envoyé à l'école, pourvu que vous n'ayez pas touché votre bois, joué le dé, ou ôté votre jeton, & icelui abandonné.

Obſervez cependant que ſi votre adverſaire, croyant auſſi-bien que vous, que vous avez gagné, ou feignant de le croire, avoit levé ſes da-

mes ; ou du moins une partie en même-temps que vous, il ne feroit plus recevable à vous envoyer à l'école, étant censé avoir quitté la Partie, comme celui qui jouant aux cartes, brouille & mêle son jeu.

Quand on fait son jan, grand ou petit, ou de retour, il faut avoir soin de marquer ce qu'on gagne sur les dames découvertes, ou par le plein qu'on acheve, avant que de remplir ou faire la case qui reste à faire.

Si votre adversaire achevant son petit jan, marque les points qu'il gagne, & que par inadvertance il joue la dame avec laquelle il pouvoit remplir, pour un autre nombre, ensorte qu'après il ne puisse plus remplir : comme par exemple, si ayant fait cinq & deux, & ne pouvant remplir que du deux, il joue le cinq avec la dame dont il devoit jouer le deux pour faire son jan, vous pouvez l'envoyer à l'école faute d'avoir fait son plein, c'est-à-dire, que vous prenez pour vous les points qu'il avoit marqués pour son plein, lequel il n'a point fait, & après si son jeu est avancé, & que vous voyez qu'il ne pût gagner de son petit jan le trou, & que vous espériez pouvoir le faire passer dans votre petit jan, vous pouvez lui faire rejouer son bois, & lui faire faire son petit jan. Mais s'il avoit son jeu reculé, & des dames dans son petit jan, avec lesquelles il pût encore remplir, il faudroit laisser les choses en l'état qu'il les auroit mises.

Si au contraire votre adversaire achevant son petit jan ne marque pas les points qu'il gagne, & qu'il ne fasse pas son plein, soit par mégarde, soit à dessein, parce que son jeu étant avancé, il craint d'être obligé de passer dans votre petit jan, vous pouvez d'abord l'envoyer à l'école des points qu'il a dû marquer pour son petit jan, & ensuite lui faire faire son plein, s'il est avantageux pour vous qu'il le fasse.

Si ayant fait ſon petit jan, il a des dames avancées dans ſon grand jan, qu'il faſſe un nombre par lequel il puiſſe paſſer dans votre petit jan, & qu'au lieu de paſſer, il rompe ſon petit jan, ſoit à deſſein, ſoit par mépriſe, vous pouvez l'envoyer à l'école des points qu'il n'a pas marqués pour ſon jan qu'il conſervoit, & outre cela le faire rejouer & paſſer dans votre petit jan.

A l'égard du grand jan, ſi votre adverſaire marque les points qu'il gagne en l'achevant, & que néanmoins il ne le faſſe point, parce qu'il a joué la dame avec laquelle il pouvoit remplir pour une autre marque, vous l'envoyez à l'école, & prenez pour vous les points qu'il a marqués, mais vous ne lui faites point rejouer & faire ſon plein, parce que vous avez intérêt qu'il n'en faſſe point afin de l'enfiler.

Le même s'obſerve pour le jan de retour, que vous avez pareillement intérêt que votre adverſaire ne faſſe point.

Si votre adverſaire ayant levé le premier au jan de retour, marque les points qu'il gagne, & qu'enſuite ayant empilé ſes dames pour recommencer, il ôte par mégarde ſon jeton, vous pouvez, dès qu'il aura jetté le dé, l'envoyer à l'école des points qu'il s'eſt ôté.

Celui qui ayant quatre ou ſix points marqués, marque ce qu'il gagne avec un autre jeton. Comme, par exemple huit points, peut dès qu'il a joué ſon bois ou jetté le dé, être envoyé à l'école des quatre ou ſix points qu'il avoit, & auxquels il n'a pas pris garde.

On ne peut pas envoyer à l'école d'un trou entier, c'eſt-à-dire, d'un trou que l'on auroit oublié de marquer, ou qu'on auroit marqué de trop par mégarde, comme ſi l'on avoit marqué partie double au lieu de ſimple.

Cependant on envoie quelquefois à l'école de

plus que d'un trou, quand, par exemple, l'on fait un sonné, qui vaut dix-huit ou vingt points, & qu'on joue son bois avant d'avoir marqué ce qu'on gagnoit par ce sonné.

Lorsque ce n'est pas vous qui avez jetté le dé, vous pouvez toucher votre bois sans crainte d'être envoyé à l'école, ni obligé de jouer le bois que vous avez touché : par exemple, votre adversaire fait un quine, dont il ne gagne que quatre points, & ce quine lui gâte son jeu, vous croyez qu'il en a assez pour un trou & qu'il s'en ira, vous levez trois ou quatre dames de votre jeu pour vous en aller aussi, en même-temps votre adversaire qui ne s'en est point allé & ne le pouvoit, n'ayant pas achevé la partie, veut vous envoyer à l'école, faute d'avoir marqué ce qu'il vous donnoit avant q e de toucher votre bois; mais il ne le peut, parce que n'étant pas à vous à jouer, vous pouvez toucher votre bois, le lever & le remettre ; & vous n'êtes à l'école de ce qui vous est donné par votre adversaire, que lorsque vous avez jetté le dé sans le marquer.

L'on n'envoie point à l'école de l'école ; c'est-à-dire, que si votre adversaire fait une école, oubliant de marquer ce qu'il gagne, & que vous ne l'en ayez envoyé à l'école, il ne peut pas vous envoyer à l'école, faute par vous de l'y avoir envoyé.

Mais si votre adversaire, croyant que vous avez fait une école, vous y envoie, alors ce n'est plus à l'école de l'école, & vous pouvez fort bien l'envoyer à l'école de ce dont il vous a envoyé à l'école mal-à-propos.

Observez qu'il se trouve des gens qui font des écoles exprès pour ôter les moyens à leur adversaire de s'en aller.

Quand cela arrive, il faut prendre garde s'il vous est avantageux de laisser faire l'école & de

ſa marquer, ou ſi vous avez intérêt de l'empêcher, cela dépend abſolument de vous, & vous devez conſulter là deſſus la diſpoſition de votre jeu, & celle du jeu de votre adverſaire. Il vous eſt libre de laiſſer faire l'école ſans la marquer, ou de la marquer, ou bien de dire à votre adverſaire de marquer ce qu'il gagne ; & s'il marque des points, quoiqu'il ne gagne rien, vous pouvez lui faire ôter ſon jeton, afin par ce moyen de l'empêcher de faire l'école, mais il faut que tout cela ſoit fait dans le même inſtant, c'eſt-à-dire, ſans attendre qu'un autre coup ſoit joué.

Quand on envoie à l'ecole, il faut y envoyer de tous les points qui ont été oubliés à marquer, n'étant pas permis pour mieux faire ſon jeu, de n'y envoyer que de deux, quatre, ou ſix points ; ainſi celui qui eſt envoyé à l'école, peut, ſi c'eſt ſon avantage, vous obliger de marquer l'école toute entiere, ce qui n'eſt point contraire à ce qui eſt dit ci-devant, qu'on n'envoie point à l'école de l'école. On ne peut être contraint d'envoyer à l'école ; on ne peut pareillement être mis à l'école de ce qu'on n'a pas entiérement marqué l'école, mais du moment que l'on marque une partie de l'école, l'adverſaire peut obliger de marquer le tout.

CHAPITRE XI.

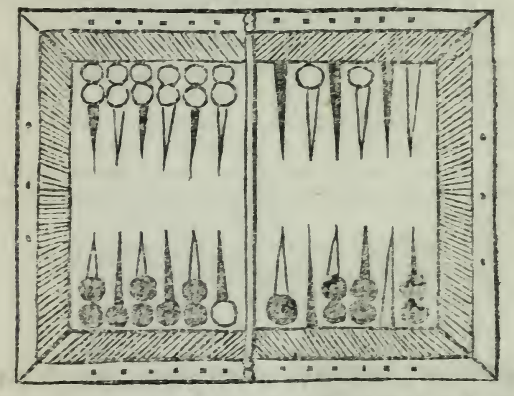
Contenant la maniere de battre une Dame, & de remplir ſon jan par pluſieurs moyens.

QUoique je vous aie déjà montré la maniere de battre une dame par pluſieurs moyens, néanmoins comme dans les exemples que je vous ai rapportés, celui de battre une dame par pluſieurs moyens dans la premiere table qui eſt celle du

petit jan n'y eſt point, j'ai cru devoir vous en faire une démonſtration particuliere, & j'y ai ajouté celle de la maniere de remplir par pluſieurs moyens, afin de vous donner un parfait éclairciſſement de tous les coups.

L'on peut battre une dame par pluſieurs moyens, comme par exemple en la figure ci-jointe, votre adverſaire après avoir marqué une partie bredouille de ſon petit jan, a voulu tenir & a été obligé de paſſer une de ſes dames dans votre cinquieme caſe.

Tas. 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11.



Tas. 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. Coin
de Bois. de Repos.

Vous avez les dames noires, & vous faites un cinq & trois, qui vous vaut ſur la dame qu'il a découverte en ſa neuvieme caſe, ſix points, ſur celle qui en eſt la ſeptieme, quatre, & ſur celle qu'il a paſſée en votre cinquieme caſe, huit points, vous en gagnez ſix ſur celle qui eſt en la neuvieme caſe, parce que vous la battez par trois,

moyens qui vous valent chacun deux points ; vous la battez du trois, comptant de votre coin, du cinq, comptant de votre neuvieme case ; & du cinq & trois, comptant de votre sixieme case, celle qui en est la septieme case, vous vaut quatre points, parce que vous la battez par deux moyens ; sçavoir, du cinq en comptant de votre coin, & du cinq & trois, comptant de votre huitieme case.

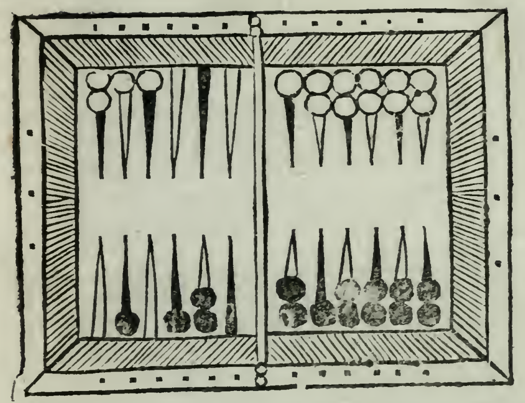
A l'égard de celle qui est passée en votre cinquieme case, vous la battez du cinq, en comptant de votre tas, & du trois en comptant de votre seconde case, qui sont deux moyens qui vous valent chacun quatre points.

Un plus beau coup pour vous sur ce jeu-là, seroit un quine, qui vous vaudroit huit points sur la premiere, parce que vous la battriez du doublet & double doublet, la seconde vous vaudroit autant, & la troisieme qui est dans votre cinquieme case, vous vaudroit huit points, qui feroient vingt-deux points, c'est-à-dire, partie double & dix points de reste.

Il y auroit encore sur ce même jeu, carme ou terne, qui vous vaudroient chacun vingt points : sçavoir, six du coin, six sur la dame qui est passée en la cinquieme case, & huit sur les deux autres.

A l'égard de la maniere de faire son jan, quand on dit que pour chaque moyen que l'on remplit son jan, l'on marque quatre par simple, & six par doublet, cela s'entend quand on n'a plus qu'une demi-case à faire : car si l'on avoit encore une case entiere, quoique d'un coup de dés l'on y pût mettre les deux dames à la fois par simple ou par doublet, ce ne seroit toujours qu'un moyen ; mais si vous n'aviez, comme en la figure ci-après, qu'une demi-case à faire, & que votre jeu fût les dames noires,

Tas 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11.



Tas 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. Coin
de Bois. de Repos.

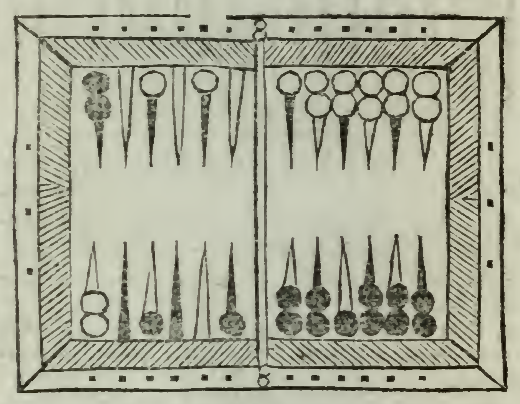
Pour lors, ſi vous faiſiez ſix & trois, ou quatre & deux, comme vous rempliriez du trois & du ſix, & que c'eſt par ſimple, chaque moyen vous vaudroit quatre points, & ſi vous faiſiez terne, comme vous rempliriez du trois & du terne, chaque moyen vous vaudroit ſix points, étant par doublet, &c.

Mais de la maniere que le jeu de votre adverſaire eſt diſpoſé en la même figure, s'il faiſoit un ſonné, encore qu'il n'ait qu'une demi-caſe à faire, & que ſur ſon tas il lui reſte deux dames, néanmoins cela ne ſeroit compté que pour un moyen, & ne lui vaudroit que ſix points.

Quoiqu'on ne puiſſe ſortir les dames de ſon coin, ni les y mettre l'une ſans l'autre, néanmoins pluſieurs perſonnes prétendent que ſi au jan de retour, l'on peut remplir par pluſieurs moyens, & que comptant du coin, l'on batte juſte ſur la

demi-caſe qui reſte à remplir, l'on doit marquer pour la puiſſance, quatre par ſimple & ſix par doublet, quoi qu'en effet l'on ne puiſſe ſortir une dame du coin pour remplir la demi-caſe. Comme en la figure ſuivante où vous avez les dames noires, ſi vous faites ſix & trois, vous pouvez ſuivant cette opinion remplir par trois moyens, du ſix, comptant de la neuvieme caſe, du trois, comptant de la ſixieme, & du ſix & trois par puiſſance, comptant de votre coin.

Tas 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9 10. 11.



Tas 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. Coin
de Bois. de Repos.

Si au contraire votre adverſaire, en la même figure faiſoit ſix & as, comme il n'a point d'as pour remplir, quoique par ſix & as, en comptant de ſon coin, il batte juſte la demi-caſe qui lui reſte à remplir, néanmoins cela ne lui vaudroit rien ; mais s'il faiſoit quatre & trois, cela lui vaudroit huit points, parce qu'il rempliroit du quatre, comptant de la neuvieme caſe & du quatre & trois par puiſſance, comptant de ſon coin.

Si la dame de votre adverſaire, qui eſt en la ſeptieme caſe, étoit ſur la ſixieme, & que celle qu'il a en la neuvieme caſe fut paſſée dans le petit-jan, alors s'il faiſoit ſix & as, il ne pourroit pas dire qu'il remplit de l'as, & qu'il n'a point de ſix, mais il ſeroit obligé de jouer un ſix de la dame qu'il auroit en ſa ſixieme caſe, & partant ne rempliroit point. Mais ſi outre la dame qu'il auroit en ſa ſixieme caſe, il en avoit encore une en la ſeptieme ou en la huitieme, il gagneroit par ſix & as huit points, parce qu'il rempliroit de l'as, & du ſix & as par puiſſance, comptant de ſon coin, parce que, ſuivant cette opinion, pour profiter de cette puiſſance, il faut non-ſeulement pouvoir l'emplir d'une autre dame, mais encore il faut pouvoir jouer tous les nombres que l'on a amenés; & cela indépendamment du coin; car, par exemple, ſi faiſant quatre & trois, votre adverſaire avoir un quatre & point de trois, il ſeroit obligé, s'il rempliſſoit du quatre, de rompre en même-temps pour jouer le trois, ou de ſortir ſon coin; s'il avoit le paſſage ouvert pour en jouer ſon quatre & trois, & par conſéquent il ne pourroit point faire de plein ce coup-là, & ainſi ne gagneroit rien.

La raiſon qui détermine ceux qui ſont de cet avis, eſt que la beauté de ce jeu, conſiſtant principalement dans la diverſité des coups & rencontres, ce coup qui arrive rarement doit être admis.

Ils donnent par exemple le jan de deux tables pour lequel l'on gagne, parce qu'on a la puiſſance de mettre de ſon dés une dame dans ſon coin, & l'autre dans celui de ſon adverſaire, quoiqu'en effet on ne les mette point.

Ils diſent encore que l'on a le privilege deprendre ſon coin, quand de ſon dés l'on amene deux nombres avec leſquels on pourroit mettre deux dames dans le coin de ſon adverſaire, lequel néanmoins il n'eſt pas permis de prendre.

Ils ajoutent que ce coup doit être confidéré comme un hafard & rencontre, qui profite à celui qui le fait, quand il a d'autres dames pour remplir par effet, de même que le jan de Mezeas profite à celui qui, ayant fon coin, fait un ou deux as, lorfqu'il n'a point d'autres dames abattues, & que l'autre n'a pas fon coin, que ce coup n'a point été inventé pour être joué, non plus que le jan de deux tables, mais feulement, parce qu'il n'arrive pas fouvent, afin de flatter l'efpérance du Joueur qui, voyant ce feul coup pour fe fauver, le fouhaite avec empreffement.

Ceux qui font de fentiment contraire, répondent que pour gagner & faire fon plein par un, deux ou trois moyens, il faut abfolument pouvoir couvrir la derniere demi-cafe, avec chacune des dames qui battent, qu'ainfi en la figure précédente, où ayant les dames noires vous avez fait fix & trois, ce coup ne vous vaut que huit points, parce que vous ne pouvez effectivement remplir que du trois & du fix. Cela eft fi vrai que fi le fix & le trois vous manquoient, quoiqu'en comptant du coin, vous battiez jufte la demi-cafe qui refte à couvrir; vous ne gagneriez cependant rien, comme ceux de la premiere opinion en conviennent: qu'une regle certaine eft, que pour chaque moyen qu'on remplit, on gagne quatre points par fimple, & fix points par doublet; & que puifque l'on ne gagne rien lorfque l'on ne peut couvrir la derniere demi-cafe qu'en comptant du coin, il n'eft pas jufte que lorfqu'on la remplit d'une autre dame, l'on affemble les deux nombres que le dé a amenés, pour dire que l'on remplit encore en comptant du coin, puifqu'il eft conftant que ni l'une ni l'autre des deux dames qui font dans le coin, ne peuvent jamais être jouées feules pour couvrir & faire le plein de retour.

Voilà quelles font les diverfes opinions fur ce

coup que j'ai rapportées ici ſeulement pour ſatisfaire le Lecteur : car aujourd'hui ce coup ne fait plus de difficulté, la derniere opinion ayant prévalu, & l'on ne gagne point pour le plein ou jan de retour que l'on fait en comptant du coin, ſi l'on n'a une ſurcaſe ſur le coin, avec laquelle on puiſſe effectivement remplir.

CHAPITRE XII.

Contenant la démonſtration de la maniere de lever & rompre le Jan de retour.

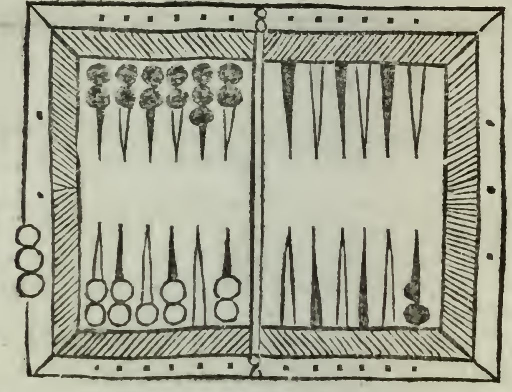
QUand d'un Jan de retour on a gagné une partie ſimple ou double, il vaut mieux s'en aller que de lever juſqu'à la fin, à moins qu'il n'y eût eſpérance de gagner encore beaucoup de points.

L'on ne leve point que l'on n'ait paſſé toutes les dames dans le petit-jan.

Il eſt dangereux au jan de retour de n'avoir pas ſorti ſon coin ; il y a néanmoins des coups favorables, comme, par exemple, en la figure ſuivante, où ayant les dames noires, vous avez encore votre coin, votre plein eſt fait, & vous avez une ſurcaſe ſur la quatrieme lame, en cet état vous faites un ſix & as. Vous ne pouvez pas ſortir votre coin, parce que l'as donneroit dans le coin de votre adverſaire, où une dame ne peut entrer ſeule, vous ne pouvez point jouer de ſix avec les dames qui ſont dans votre coin, parce que les dames du coin n'en peuvent ſortir l'une ſans l'autre : vous ne pouvez pas non plus jouer le ſix avec les dames qui ſont paſſées dans le petit-jan de votre adverſaire, qui compoſent votre jan de retour, parce qu'on ne peut lever aucunes dames du jan

de retour, que toutes ne ſoient paſſées dans le petit-jan, ainſi vous conſerverez votre plein, & jouerez un as avec la ſurcaſe que vous avez ſur la quatrieme lame, & votre adverſaire marquera deux points, pour le ſix que vous ne pouvez pas jouer.

Tas 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11.



Tas 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. Coin
de Bois. de Repos.

Si ſur ce même jeu vous faiſiez cinq & as, ce ſeroit un très-mauvais coup, car vous ſeriez obligé de rompre & de jouer le cinq avec une des dames qui ſont en la cinquieme caſe, & l'as avec la ſurcaſe qui eſt ſur la quatrieme : cependant vous auriez encore l'eſpérance de refaire votre plein, ſi le coup ſuivant vous pouviez ſortir votre coin.

Quand toutes les dames ſont paſſées dans le petit-jan, on leve à chaque coup de dés, tout ce qui bat juſte ſur le bord, ſelon le nombre qu'on a amené, autrement on ne peut point lever, mais il faut jouer ce qui ne bat boint ſur le bord, com-

me en la figure précédente, où votre adverſaire faiſant quine, ne peut rien lever, à cauſe que ſa quatrieme caſe qui bat juſte ſur le bord eſt vuide; ainſi pour jouer ſon quine, il faut qu'il mette ſur la lame du tas, les dames qui ſont en ſa cinquieme caſe : ſi cependant il n'avoit rien en ſa cinquieme caſe, il leveroit les dames qui ſeroient en ſa troiſieme ou ſeconde caſe, parce que du moment qu'il n'y a point de dames derriere la caſe d'où doit partir le nombre qui bat ſur le bord, on leve les plus éloignées, ainſi les caſes de quine, carme & terne étant vuides, on leve pour un ſonné, les dames qui ſont ſur la deuxieme caſe, ſi cette caſe eſt encore vuide, on leve celles qui ſont ſur la premiere, &c.

Celui qui a levé le premier toutes ſes dames gagne quatre points par ſimple & ſix par doublet, c'eſt-à-dire que le dernier coup qu'il joue, s'il fait un doublet, il marque ſix points, s'il fait un nombre ſimple, il n'en marque que quatre, avec les autres points qui peuvent lui être reſtés d'ailleurs, & outre cela il a le dé pour recommencer une autre partie.

CHAPITRE XIII.

De la Grande Bredouille.

LA grande bredouille eſt quand l'un des Joueurs gagne le tour ou la partie de Trictrac, qui eſt compoſée de douze trous ſans interruption, le profit de la grande bredoulle eſt de gagner le double de ce qui eſt en jeu, quand on eſt convenu de jouer grande bredouille.

Mais cela n'eſt guere en uſage préſentement. Quand on la jouoit autrefois, on marquoit pour s'en ſouvenir, ſur le bord du Trictrac avec un je-

ton percé, on peut à préſent, ſi on la veut jouer, ſe ſervir de la même marque ou autre équipolente.

Il faut néanmoins remarquer que celui qui gagne le premier des trous, n'a pas beſoin de ſe ſervir d'aucune marque, cela n'étant néceſſaire qu'à celui qui marque après, pour faire connoitre qu'il eſt en grande bredouille, c'eſt-à-dire, que ſon adverſaire n'a pris aucun trou depuis lui.

Quand on interrompt la grande bredouille, il faut avoir ſoin de la faire démarquer pour éviter les diſputes, ſur-tout quand on joue ſans témoins.

CHAPITRE XIV.

Des Regles pour connoître combien il y a de Coups en deux Dés, & voir promptement combien il y en a pour & contre.

POur entendre & retenir plus facilement le contenu en ce Chapitre, il faut conſidérer que le Trictrac ſe joue avec deux dés, qui portant ſix nombres, ſix quarrés ou ſix faces, produiſent par néceſſité trente-ſix coups, parce que les regles des ſciences étant certaines, & l'Arithmétique nous ayant enſeigné que, pour ſçavoir combien un nombre eſt dans un autre, il falloit multiplier l'un par l'autre, ſix fois ſix faiſant trente-ſix, il eſt impoſſible que dans deux dés il y ait ni plus ni moins de trente-ſix coups.

Et quoiqu'il paroiſſe d'abord, en comptant tous les coups que produiſent deux dés, qu'il n'y en ait que vingt-un, comme effectivement il eſt vrai, qu'il n'y en a pas davantage en un ſens; ſçavoir, ſix & as, ſix & deux, ſix & trois, ſix & quatre, ſix & cinq, ſonné, cinq & as, cinq & deux, cinq & trois, cinq & quatre, quine, quatre & as, quatre & deux, quatre & trois, carme, trois &

& as, trois & deux, terne, deux & as, double deux, & enfin ambesas. Néanmoins quand on veut pénétrer plus avant, il n'est pas moins vrai de dire qu'il y a trente-six coups, & cela est d'une certitude réelle & incontestable, comme je vais le faire voir.

Quoiqu'il semble que six & as, & as six ne soient qu'une même chose, il est pourtant vrai que cette même chose se produit en deux façons, & se doit compter deux fois : comme il est aisé de le voir par la table suivante : car puisque dans chaque dé il y a un as & un six, il faut que dans les deux dés il y ait deux as & deux six, & par conséquent six & as, sont deux coups, parce que le dé qui a produit un as une fois, peut une autrefois faire un six, & ainsi de l'autre.

De sorte que tous les coups se divisant ou en doublet ou en coups qui ne le sont pas, que nous appellons simples, & n'y ayant que six doublets qui sont ambesas, double deux, ternes, carmes, quines & sonnés ; ces six coups doublets étant retranchés de vingt-un coups qui s'appellent, il n'en reste que quinze, lesquels se produisant chacun deux fois, font trente coups, & les six doublets ne se pouvant produire ni être dans le dé qu'une fois, font trente-six coups.

Cela étant bien établi, bien entendu, bien vrai & bien démontré, il faut s'en faire une regle & dire au Trictrac que tout doublet est simple, parce qu'il ne peut se produire qu'une fois, & que tout simple, c'est-à-dire, qui n'est pas doublet, est double, parce qu'il peut-être produit deux fois.

Après l'établissement de cette vérité, qu'il y a trente-six coups au Trictrac, il faut passer à voir l'utilité de cette connoissance qui est très-grande : car à tout moment on doit examiner combien il y a de coups pour & contre soi, ce qui se fait en un instant, quand on voit qu'il n'y a qu'un coup

pour ſoi, on conclut néceſſairement qu'il y en a trente-cinq contre.

S'il y en a vingt pour ſoi, on ſçait en même-temps qu'il y en a ſeize contre.

Et c'eſt cette connoiſſance qui vous détermine à jouer d'une façon ou d'une autre.

Comme on ne peut douter qu'à la blanque, où il y a plus de billets blancs que de noirs, on en tire plutôt un blanc qu'un noir, on doit dire de même au Triſtrac que celui qui a vingt coups pour lui, doit en amener plutôt un de ces vingt, que non pas un des ſeize qui ſont contre lui.

Ce n'eſt pas pourtant une choſe aſſurée & certaine, le jeu n'étant jamais ſans haſard, où la fortune ſe joue très-ſouvent de la prudence : cependant, quoique l'on préſume de la fortune, perſonne de bon ſens ne dira, qu'il ne vaille mieux avoir vingt coups pour ſoi, que de n'en avoir que ſeize.

Moyens de compter combien il y a de coups pour ou contre ſoi.

Pour compter avec plus de facilité combien il y a de coups pour ou contre ſoi, il y a deux regles qui vous l'apprendront ſans peine.

Pour les comprendre, vous avez vu dans les Chapitres précedens, que l'on bat, ou que l'on eſt battu en trois manieres différentes, ou d'un dé ſeul, ou d'un autre dé ſeul, ou du nombre que les deux dés aſſemblés compoſent.

Par exemple, ſi vous faites ſix & cinq, vous voyez premiérement ſi vous battez celui contre qui vous jouez par un cinq, & puis vous voyez ſi vous le battez par un ſix, & en troiſiéme lieu, vous joignez ces deux nombres enſemble qui ſont onze ; & vous voyez ſi vous le battez par onze points.

Voici deux regles qu'il faut ſçavoir, toutes les fois qu'il faut aſſembler le nombre des deux dés,

Premiere Regle.

Si le nombre des deux dés assemblés passent six points, il ne peut y avoir qu'un ou deux, ou trois, ou quatre, ou cinq ou six coups.

S'il faut douze pour battre, il n'y a qu'un coup; parce que douze ne vient, & n'est qu'une fois dans les deux dés.

S'il faut onze points pour battre, il n'y a que deux coups, qui sont six & cinq, & cinq & six, desquels il n'y en a qu'un qui s'appelle, sçavoir, six & cinq.

S'il faut dix points, il y a trois coups, six & quatre, & quatre & six, & quine, dont il n'y en a que deux qui s'appellent; sçavoir, six & quatre & quine.

S'il en faut neuf, il y a quatre coups, six & trois, & trois & six, cinq & quatre, & quatre & cinq, desquels il n'y en a encore que deux qui s'appellent; sçavoir, six & trois, & cinq & quatre.

S'il en faut huit, il y a cinq coups qui sont six & deux, & deux & six, cinq & trois, & trois & cinq, & quaderne, desquels il n'y en a que trois qui s'appellent, qui sont six & deux, cinq & trois, & carme.

S'il en faut sept, il y a six coups, qui sont six & as, & as & six, cinq & deux, & deux & cinq, quatre & trois, & trois & quatre, desquels il n'y en a que trois qui s'appellent, sçavoir, six & as, cinq & deux, & quatre & trois.

Voilà la maniere de compter, quand on est au delà de six points, & qu'il faut assembler le produit des deux dés pour battre celui contre lequel on joue.

Seconde Regle.

Il y a une autre regle à pratiquer, lorsque l'on peut battre ou être battu par un dé seul, jusqu'à six points.

Et rien n'eſt plus aiſé que d'entendre cette regle.

On doit ſe ſouvenir qu'il faut toujours ajouter un dix au point ſur lequel on peut être battu.

Si par exemple on eſt découvert ſur un ſix, ajoutant dix & ſix, cela fait ſeize, & partant il y a ſeize coups; ſçavoir, terne, cinq & as, as & cinq, quatre & deux, deux & quatre, ſix & as, as & ſix, ſix & deux, deux & ſix, ſix & trois, trois & ſix, ſix & quarre, quatre & ſix, ſix & cinq, cinq & ſix, & enfin ſonné, deſquels ſeize coups, il n'y en a moins que neuf qui s'appellent, qui ſont ſix & as, ſix & deux, ſix & trois, ſix & quatre, ſix & cinq, quatre & deux, cinq & as, terne & ſonné. Mais parce que de ces neuf, les ſept premiers ſe produiſent deux fois, cela fait que l'on compte ſeize coups, ſuivant ce qui eſt obſervé ci-devant.

Si vous êtes découvert ſur un cinq, ajoutant dix cela fait quinze, & partant il y a quinze coups; ſçavoir, trois & deux, deux & trois, quatre & as, as & quatre, cinq & as, as & cinq, cinq & deux, deux & cinq, cinq & trois, trois & cinq, cinq & quatre, quatre & cinq, quine, cinq & ſix, ſix & cinq, deſquels il n'y a que huit coups qui s'appellent; qui ſont trois & deux, quatre & as, cinq & as, cinq & deux, cinq & trois, cinq & quatre, cinq & ſix, & quine.

Si vous êtes découvert ſur un quatre, ajoutant dix, cela fait quatorze, partant il y a quatorze coups; ſçavoir, double deux, trois & as, as & trois, quatre & as, as & quatre, quatre & deux, deux & quatre, quatre & trois, trois & quatre, quatre & cinq, cinq & quatre, quatre & ſix, ſix & quatre, & carme, deſquels il n'y a que huit coups qui s'appellent, qui ſont double deux, trois & as, quatre & as, quatre & deux, quatre & trois, quatre & cinq, quatre & ſix, & carme.

Si vous êtes découvert ſur un trois, ajoutant dix, cela fait treize, partant il y a treize coups; ſçavoir, deux & as, as & deux, trois & as, as & trois, trois & deux, deux & trois, trois & quatre, quatre & trois, trois & cinq, cinq & trois, trois & ſix, ſix & trois, & terne, deſquels il n'y a que ſept coups qui s'appellent; ſçavoir, deux & as, trois & as, trois & deux, trois & quatre, trois & cinq, trois & ſix, & terne.

Si vous êtes découvert ſur un deux, ajoutant dix, cela fait douze, partant il y a douze coups; ſçavoir, bezet, deux & as, as & deux, deux & trois, trois & deux, deux & quatre, quatre & deux, deux & cinq, cinq & deux, deux & ſix, ſix & deux, & double deux, deſquels il n'y a que ſept coups qui s'appellent, qui ſont bezet, deux & as, deux & trois, deux & quatre, deux & cinq, deux & ſix, & double deux.

Si vous êtes découvert ſur un, ajoutant dix, cela fait onze, partant il y a onze coups; ſçavoir, as & deux, deux & as, as & trois, trois & as, as & quatre, quatre & as, as & cinq, cinq & as, as & ſix, ſix & as, & bezet, deſquels il n'y a que ſix coups qui s'appellent, qui ſont as & deux, as & trois, as & quatre, as & cinq, as & ſix, & bezet.

Rien n'eſt plus ſimple, plus aiſé, ni plus certain que cette maniere de compter.

Néanmoins il eſt néceſſaire d'obſerver que ces deux regles n'ont lieu, que lorſqu'il n'y a point de paſſages fermés entre la dame que l'on bat, & celle d'où l'on bat : car s'il y en avoit, cela augmenteroit les coups contraires, & ces regles ne ſe trouveroient plus véritables.

A l'égard de la différence qu'il y a entre ces deux regles, c'eſt que dans la premiere, quand il faut aſſembler les deux dés pour battre, plus vous êtes loin, plus vous êtes en ſûreté.

Dans la feconde, lorfque vous êtes battu par un dé feul, plus vous êtes près, plus vous êtes à couvert.

Vous voyez donc par ces deux regles, tous les coups par lefquels on peut toucher & battre une dame découverte, en quelque cafe qu'elle foit placée.

Vous pouvez, fi vous voulez réduire tous ces coups, à ceux qui s'appellent, & dire pour batire une dame fur douze, il n'y a qu'un coup qui eft fonné, lequel quoique doublet eft ici appellé fimple, parce qu'il ne fe produit qu'une feule fois, n'y ayant dans deux dés, que deux fix, & par conféquent que pour faire une feconde fois fonné, il faudroit que ce fût avec les deux mêmes fix.

Sur onze il y a un coup double, parce qu'il fe peut produire différemment, le dé qui a fait un fix, pouvant faire un cinq, & celui qui fait un cinq, pouvant faire un fix.

Sur dix, deux coups, dont l'un double & l'autre fimple.

Sur neuf, deux coups doubles.

Sur huit, trois coups, deux doubles & un fimple.

Sur fept, trois coups doubles.

Sur fix, neuf coups, dont fept doubles.

Sur cinq, huit coups, dont fept doubles.

Sur quatre, huit coups, dont fix doubles.

Sur trois, fept coups, dont fix doubles.

Sur deux, fept coups, dont cinq doubles.

Et fur un, fix coups, dont cinq doubles.

Tout ce que deffus ne vous apprend que deux chofes, la premiere qu'il y a trente-fix coups en deux dés; parce qu'au Trictrac, tout coup double eft fimple, & tout coup fimple au contraire eft double, par les raifons ci-devant expliquées.

La feconde vous montre la maniere de compter, ou pour mieux dire la maniere de voir & de lire

dans le Trictrac, même combien il y a de coups pour & contre soi.

Et bien que cela semble peu de chose, c'est pourtant le seul fondement sur lequel tout le jeu du Trictrac a été composé, & ce n'est que par-là que l'on apprend comment il faut jouer, placer ses dames, & conduire son jeu : c'est par-là que l'on sçait le moyen de prendre son coin, c'est par là que l'on voit si l'on doit continuer son jeu, ou lever, & comme l'on dit, s'en aller : enfin c'est par-là que l'on voit ce que l'on doit craindre ou espérer ; & dans tout le cours du jeu, on connoît aisement lequel des deux Joueurs a l'avantage.

CHAPITRE XV.

Contenant le Tarif de la valeur des coups.

JE vous ai marqué ci-devant ce que produisoient toutes les rencontres de ce Jeu, à mesure que je vous en ai expliqué le cours ; mais comme cela se trouve dispersé dans plusieurs Chapitres, j'ai cru que je devois, pour votre utilité, ramasser le tout dans un seul Chapitre.

Le Jan de trois coups vaut quatre points,	4 p.
Le Jan de deux tables vaut par simple,	4
Par doublet, . . .	6
Le contre-Jan de deux tables vaut par simple,	4
Par doublet, . . .	6
Le Jan de mezeas vaut par simple, .	4
Par doublet, . . .	6
Le contre-Jan de mezeas vaut par simple,	4
Par doublet, . . .	6
Le petit-Jan fait par un moyen simple vaut	4
Par deux moyens, . .	8
Par trois moyens, . .	12

Par doublet, par un moyen, . 6
Par double doublet, autrement deux moyens, 12
Le grand-Jan fait par un moyen ſimple, vaut 4
Par deux moyens, . . 8
Par trois moyens, . . 12
Par doublet, par un moyen, . 6
Par double doublet, autrement par deux moyens, . . . 12
Chaque dame battue dans la table du petit Jan, vaut par un moyen ſimple, . . 4
Par deux, . . . 8
Par trois, . . . 12
Par doublet, . . . 6
Par double doublet, . . 12
Chaque dame battue dans la table du grand Jan, vaut par moyen ſimple, . 2
Par deux, . . . 4
Par trois, . . . 6
Par doublet . . . 4
Par double doublet, . . 8
Le coin battu par un moyen ſimple, vaut 4
Par doublet, . . . 6
Le Jan de retour fait par un moyen ſimple, vaut 4
Par deux . . . 8
Par trois, . . . 12
Par doublet, . . . 6
Par double doublet . . 12
Celui qui a ſon Jan ou plein petit, grand ou de retour, gagne tant qu'il le conſerve, pour chaque coup qu'il joue par ſimple . . 4
Pour un doublet, . . 6
Pour chaque dame qui ne peut être jouée, on perd 2
Et il n'importe que le nombre amené ſoit ſimple ou doublet, mais l'on eſt obligé de jouer le plus gros nombre quand on le peut.
Celui qui a levé le premier au Jan de retour

gagne par ſimple, . . . 4
Par doublet, ... 6

CHAPITRE XVI.

De la conduite qu'on doit tenir en ce Jeu.

APrès vous avoir montré le cours de cet admirable Jeu, comme il doit être accompagné d'une grande conduite, il eſt néceſſaire de vous dire les principales maximes qui peuvent y ſervir.

Il faut pour jouer à ce Jeu, une grande préſence d'eſprit, beaucoup de modération, & point d'emportement.

Quand vous jouerez avec des inconnus, prenez bien garde que les dés ſoient bons & quarrés, & qu'on ne vous en gliſſe des faux.

Si d'abord vous faites petit jeu, tâchez de faire petit-jan, ſi vous amenez du gros, paſſez au grand-jan.

Il faut dès qu'on a jetté le dé, examiner ſi l'on gagne quelque choſe, ou ſi l'on perd, & marquer ſon gain.

Celui-là ne jouera jamais bien, qui ne conſidere point l'eſſence du jeu avant que de caſer, s'il eſt preſſé ou non, s'il eſt en bredouille ou non, s'il a pluſieurs ou peu de points marqués, s'il eſt maître de finir la partie ou non.

Il ne faut point affecter le petit Jan, quand d'abord on ne fait point d'as & de deux; on connoît après deux ou trois coups ſi le dé en dit, & c'eſt vétiller que de s'y amuſer trop long-temps, à moin que ſon adverſaire ne s'y ſoit arrêté auſſi.

Le Jan de deux tables ne doit pareillement point être forcé ni recherché, il y faut néanmoins prendre garde, & à ſon contraire, de même qu'aux jans de mezeas & contre-jans de mezeas.

Quand d'un petit-jan vous aurez gagné une partie double ou ſimple, levez & vous en allez avec la prérogative du dé qui vous reſte, de peur qu'en tenant vous ne ſoyez obligé de paſſer une de vos dames dans le petit-jan de votre adverſaire : car cela eſt capable de vous faire perdre le tour, c'eſt-à-dire, la partie entiere du Trictrac, ou du moins une grande quantité de points & de trous, outre que cela vous ôte une dame pour faire votre grand-jan : c'eſt-là principalement où doit être la conduite d'un bon Joueur, de tenir & s'en aller à propos; il faut ſe déterminer ſelon la ſituation de votre jeu, & la diſpoſition de celui de votre adverſaire, s'il étoit amuſé à ſon petit-jan, auſſi-bien que vous, que ſon jeu fût encore bien reculé, & que vous priſſiez votre coin de repos, vous feriez fort bien de tenir, parce que du débris de votre petit-jan, vous auriez bientôt fait votre grand-jan.

Si votre adverſaire s'eſt arrêté à ſon petit-jan; & que vous ne vous y ſoyez pas amuſé, avancez le plus que vous pourrez pour le battre, & gagner les points d'un trou ſimple ou double, du moins pour empêcher qu'il ne gagne la partie bredouille.

Si ſon petit-jan étant fait, vous aviez votre coin & quelques dames dans votre ſeconde table, il ne faudroit pas caſer, mais étendre vos dames ſeules, parce que vous auriez de cette façon plus de coups pour battre ſon coin que par doublet.

Si ſon jeu eſt fort avancé, & qu'il ne lui manque plus que quatre points pour gagner le trou, tâchez de lui fermer les paſſages, afin que s'il fait un grand coup, il ne puiſſe paſſer dans votre petit-jan, & qu'il ſoit obligé de rompre : ſi au contraire il lui manque huit points, laiſſez-lui le paſſage ſur vous.

Les bons Joueurs ne s'arrêtent guere au petit-jan, qui n'eſt en effet qu'une vétille.

Si vous ne vous êtes pas amusé au petit-jan, ou que vous l'ayez rompu, avancez le plus que vous pourrez votre grand-jan, faisant toujours des cases ou demi-cases, selon néanmoins la disposition du jeu de votre adversaire, & les points qu'il aura marqués ; s'il avoit, par exemple, six ou huit points, & que son jeu se pressât, il ne faudroit pas risquer, & vous tenir découvert, parce que s'il venoit à vous battre & gagner le trou, il s'en iroit, & par-là vous seriez frustré de toutes vos espérances.

Si votre adversaire jouant le premier, fait un gros coup & le joue tout d'une dame, il ne faut pas faire comme lui & vous exposer à être battu : car il n'y a que les dames éloignées qu'on peut laisser quelque temps découvertes.

Celui qui d'abord fait des cases avancées, tient son adversaire en respect ; mais il est exposé à ne pas si-tôt prendre son coin.

Il faut toujours être attentif à son jeu pour bien caser, & ne pas oublier à marquer ce que l'on gagne ; l'on doit aussi avoir l'œil sur le jeu de son adversaire, remarquer ses manieres & les fautes qu'il fait pour en faire son profit : s'il est timide & malheureux, il faut avancer & hasarder ; si au contraire il est hardi, & qu'il ait le dé heureux, il ne faut rien risquer & se tenir couvert autant qu'il sera possible.

L'on doit faire les cases septieme & dixieme préférablement à d'autres, elles sont appellées les cases du diable, parce qu'elles sont plus difficiles à faire, à cause qu'elles se trouvent dans une certaine distance de la pile ou tas des dames qui leur ôte les six.

Il y a de la science & même un grand avantage à faire toujours les cases les plus éloignées, quand par la disposition de son jeu on en a le choix.

Il faut ſur-tout dans tout le cours du jeu, s'attacher à remarquer les coups qui ſont les plus contraires à votre adverſaire, & vous découvrir ſur ſes nombres, afin que s'il les fait, il vous donne des points par jan qui ne peut.

Si ſon grand-jan étoit fait avant le vôtre, & que ſon jeu fût bien preſſé, il faudroit voir quel nombre il ne pourroit jouer ſans rompre ; comme ſanne, quine, ſix & cinq, ſix & quatre, ou autre nombre, & ôter les dames que vous auriez ſur les fleches où ces nombres battent, afin que faiſant un de ces nombres, il fût obligé de rompre & paſſer dans votre petit-jan.

Quand le jeu de votre adverſaire eſt mauvais, & qu'il a huit ou dix points, il ne faut jamais laiſſer une dame découverte qui puiſſe être battue : car s'il la frappe & s'il gagne le trou, il leve & s'en va.

Si ſon jeu étant auſſi mauvais, vous lui donnez aſſez de points pour achever le trou, & qu'il veuille faire l'école, dites-lui de marquer, afin par ce moyen de l'empêcher de pouvoir s'en aller : ſi cependant vous aviez des points, & que l'école qu'il feroit pût vous achever le trou, il ne faudra rien dire, mais marquer votre trou, parce que de cette maniere vous ôteriez toujours à votre adverſaire le moyen de s'en aller, puiſque vous lui effaceriez tous les points qu'il auroit.

Pour ne pas oublier à marquer tous les points ou trous que vous gagnerez par votre jan que vous ferez ou que vous conſerverez, ou ſur les dames que votre adverſaire aura découvertes, & que vous battrez par paſſages ouverts, ou bien même par le coin de votre adverſaire, que vous battrez pareillement, il faut tâcher de vous mettre dans la tête le tarif de tous les coups de ce jeu, comme un Financier s'y met celui des monnoies, afin de ne ſe point tromper dans la valeur des

especes, & il seroit bon dans les commencemens de l'avoir toujours devant soi.

Quand on dit le coin au Trictrac, on entend toujours parler du coin de repos, qui est la onzieme case.

Il ne faut jamais presser son jeu, de crainte qu'étant avancé, on ne soit accablé par des gros coups, qui très-souvent se suivent.

Quand on gagne le trou simple ou double, il faut examiner si l'on doit tenir ou s'en aller; & pour le connoître, il faut faire comparaison de son jeu avec celui de son adversaire, voir lequel est mieux disposé & plus avancé, lequel a plus de bois à bas & plus de cases faites, si le vôtre est en meilleur état, vous devez tenir, c'est-à-dire, marquer les points qui pourront vous être restés, & jouer les nombres que vous avez amenés, mais si ces deux jeux étoient égaux, & que vous donnassiez plusieurs points, il faut vous en aller avec l'avantage du dé qui vous reste.

Si lorsqu'il y aura de l'égalité, vous aviez beaucoup de points de reste, & que vous ne donnassiez rien, vous pourriez tenir à cause des points restés.

Le grand-jan demande beaucoup plus de conduite que le petit-jan, il faut lorsqu'on le fait, bien examiner la disposition de son jeu, combien il manque de trous pour gagner le tour, voir si l'on a beaucoup ou peu de points de reste, combien on peut encore jouer de coups sans rompre, s'il est avantageux de s'en faire donner ou de ne s'en point faire donner; la pratique du jeu apprend cela mieux que toute instruction verbale.

Cependant, je vous dirai que si votre adversaire étoit fort avancé, qu'il fût près de rompre son jan, & que vous au contraire, vous eussiez encore deux dames ou même une seule dans votre petit-jan, alors il est à propos de vous en

faire donner, c'eſt-à-dire, de tenir ces dames ou une découverte dans les caſes de quine ou de carme, afin que votre adverſaire faiſant un gros nombre, il batte ces dames contre lui, tous les paſſages étant fermés, puiſque votre plein ſeroit fait.

Mais ſi votre adverſaire n'avoit pas encore ſon grand-jan, & qu'il ne fallût plus qu'une demi-caſe ou même une caſe, qu'*il* eût du bois abattu & diſpoſé pour couvrir ſa demi-caſe, ou faire ſa caſe, que vous euſſiez votre jan, lequel ſeroit déja avancé, alors s'il ne vous manquoit que quatre points, il ne faudroit pas vous en faire donner, parce que votre adverſaire vous en donnant, & achevant votre trou de ſa perte, vous ne pourriez plus vous en aller, & vous vous feriez enfiler; néanmoins s'il ne vous falloit plus qu'un trou, il n'y auroit plus de riſque pour vous, au contraire vous joueriez mal ſi vous ne tâchiez pas d'en recevoir.

Les bons Joueurs ne manquent pas de remarquer les nombres que le dé amene plus ſouvent, & tachent toujours d'avoir ces nombres, ſoit pour caſer ou battre le coin, & ſur-tout quand il faut fermer ſon jan.

Mais une regle générale eſt, qu'il faut toujours avoir, s'il eſt poſſible, des ſix pour caſer: car les grands coups ſur la fin, perdent entierement un jeu, quand on n'a point de ſix, & conduiſent à l'enfilade.

Quand on n'a pas ſon coin de repos, il faut avoir les coins de ſanne & de quine, appellés les coins bourgeois garnis, ſur-tout quand celui contre qui l'on joue a le ſien; mais hors de ce cas il vaut mieux tenir la caſe de quine vuide, parce qu'étant pleine, elle preſſe le jeu & ôte les ſix.

Pour battre le coin, il faut avoir égard aux dés s'ils ſont plats ſur cinq & deux, on prendra les

cases sept & dix, s'ils le font sur quatre & trois, on fera les huit & neuf plutôt que d'autres.

On appelle enfilade, lorsque le malheur vous poursuit, tellement que vous ne pouvez pas faire votre plein, & que vous faites des coups contraires en si grande quantité, que vous êtes obligé de mettre vos dames l'une sur l'autre sans pouvoir caser, en telle sorte que votre adversaire qui a le vent en poupe, ayant fait son grand jan, le conserve & passe ses dames par les passages qui se trouvent dans votre grand-jan, & les place dans votre petit-jan.

Lorsque cela arrive, s'il vous reste encore une ou deux cases à faire, & qu'il manque à votre adversaire beaucoup de trous pour gagner le tour, il faut risquer des demi-cases pour lui fermer les passages, & tâcher de l'obliger de rompre son jan, par ce moyen vous retirer, s'il est possible, du naufrage.

Je dis s'il lui manque encore beaucoup de trous, car s'il ne lui en falloit qu'un ou deux, il ne faudroit rien découvrir, autrement ce seroit lui donner à gagner plus facilement.

Lorsque votre jeu est tellement reculé, que votre adversaire a fait son grand jan, avant même que vous ayez pris votre coin, comme à chaque coup qu'il joue, il gagne des points par son plein & par votre coin qu'il bat, il faut pour lui ôter cette source de points prendre votre coin, quand vous devriez vous découvrir.

L'enfilade arrive encore quand on a tenu mal-à-propos un grand-jan, dans l'espérance de recevoir des points qu'on n'a point reçus, ou bien même lorsqu'on n'a pas pu s'en aller, & qu'enfin on a été obligé de rompre son plein; ensorte que celui contre qui l'on joue, trouve des passages ouverts, & conserve le sien.

Si étant pressé par quelque gros coup, vous

trouviez un paſſage dans le jeu de votre adverſaire ; paſſez-y une dame, afin de vous conſerver encore quelques coups à jouer ſans rompre.

Pour conſerver ſon grand-jan plus long-temps, il faut paſſer ſes dames autant que l'on peut ſur la premiere caſe de la ſeconde table, pour s'ôter les ſix à jouer, cela vous épargne une dame, & vous ne perdez que deux points.

Quand on eſt obligé de rompre ſon grand-jan par cinq & quatre, ou quatre & trois, il vaut mieux découvrir deux dames, au haſard d'y perdre quelques points, que de donner ſi-tôt paſſage à l'adverſaire, parce qu'ayant le paſſage ouvert, il conſerveroit plus long-temps ſon plein.

Après les grands-jans rompus, l'on paſſe au jan de retour.

Beaucoup de bons Joueurs n'en font point, parce que comme ils ſçavent le danger qu'il y a de tenir mal-à-propos un grand-jan, ils s'en vont & ne viennent jamais à cette extrêmité, néanmoins on y eſt quelquefois forcé, ſur-tout quand un des Joueurs a été enfilé.

Dans le jan de retour, l'on tient toute une autre conduite qu'au grand & petit-jan ; car au lieu qu'en faiſant ceux-là, on ſe couvre & fait des caſes tant que l'on peut ; en celui-ci, au contraire, comme l'on ne craint plus d'être battu, l'on touche ſes dames toutes découvertes, c'eſt-à-dire que l'on ne fait d'abord que des demi-caſes.

Il y a néanmoins en ce jan de retour, un grand écueil qui eſt très-dangereux ; c'eſt lorſque vous n'avez pas pu quitter votre coin de repos, dont les dames ne peuvent ſortir que toutes deux à la fois, alors ſi votre jeu eſt preſſé, vous êtes contraint de paſſer vos dames, & enfin il arrive ſouvent que vous ne pouvez plus faire votre plein.

Pour éviter ce danger, il faut d'abord ménager votre jeu, ne pas couvrir les dames les plus

éloignées, ne pas perdre les occaſions de paſſer vos dames, & ne pas vous obſtiner mal-à-propos à empêcher votre adverſaire de paſſer; & ſi-tôt qu'il n'a plus que deux caſes dans ſon grand-jan, ſortir votre coin; quand il en auroit encore trois, il faudroit le ſortir ſi la diſpoſition de votre jeu le demandoit, car c'eſt ſelon votre jeu, & celui de votre adverſaire qu'il faut ſe régler.

Il y a une ſi grande diverſité de maniéres de jouer, qu'il n'eſt pas poſſible de donner des avis ſur tous les coups, la diſpoſition du jeu doit être principalement conſidérée; il faut éviter les coups que l'expérience nous a fait connoître être dangereux, ſuivre l'exemple des habiles Joueurs, & dans les grands embarras ſe confier en la fortune.

Il faut jouer autant qu'il ſera poſſible ſuivant les regles; la plus générale de ce jeu, eſt qu'il faut au commencement avancer ſon jeu le plus que l'on peut; la raiſon en eſt, qu'il faut tâcher de prendre le coin le premier, parce qu'il eſt plus facile de le prendre, quand les deux coins ſont vuides, puiſqu'on le peut prendre, non-ſeulement ſur ſoi, mais encore par le nombre que vous donne celui de votre homme, comme il eſt expliqué au Chapitre du coin du repos.

Celui qui a ſon coin le premier, ſe trouvant fort avancé, frappe, & toujours plus aiſément dans le jeu de l'autre, qui le voyant plus près de lui, ſe ſerre & contraint ſon jeu pour mettre à couvert, ce qui eſt un très-grand déſavantage: car il eſt encore des regles qu'il ne faut pas ſerrer ſon jeu.

Il faut ſur-tout ſçavoir mettre une dame dedans à propos, quand l'adverſaire n'a pas des points, & qu'il n'en peut pas gagner aſſez pour un trou.

Il eſt de la prudence du Joueur de voir la conſéquence qu'il y a d'être couvert, quand par-

ticuliérement il s'agit d'une partie; & davantage, quand il eſt queſtion de deux par une bredouille, & bien plus encore, quand il y va du tout ou d'une enfilade; c'eſt à quoi l'on doit avoir une application principale, pendant tout le cours du jeu, parce que c'eſt ordinairement par les enfilades que l'on perd ou que l'on gagne.

Sur la fin du jeu il ne ſe faut pas avancer que le moins que l'on pourra, & ſi les dés faiſoient ce que l'on pourroit ſouhaiter, il ſeroit à deſirer qu'ils amenaſſent du gros au commencement & du petit à la fin pour continuer long-temps, & éviter les enfilades.

L'on doit néanmoins donner quelque choſe au haſard, puiſque le ſuccès du jeu arrive, partie par la ſcience, & partie par le ſort.

La ſcience des nombres ſeroit d'une grande utilité, mais l'on n'en peut rien dire de précis, ſinon que ce qui arrive plus ſouvent en deux dés: c'eſt le nombre de ſept, il y en a pluſieurs raiſons, il vient en ſix façons, & tous les autres coups ne viennent qu'en une, deux, trois, quatre ou cinq façons: ambeſas ou beſet, double deux ou binet, ternes, carmes, quines & ſonnet, ne viennent qu'en une maniere; trois & onze, viennent en deux; quatre & dix, viennent en trois; cinq & neuf, viennent en quatre; ſix & huit, viennent en cinq; & ſept, viennent en ſix tout ſeul.

Outre cette raiſon qui eſt ſenſible, il y en a une inconnue, qui eſt que ce qui eſt le milieu, vient d'ordinaire le plutôt: cette démonſtration eſt trop abſtraite pour l'expliquer ici.

On remarquera ſeulement que ſept eſt le milieu des deux dés, & bien qu'il ſemble que deux ne pouvant faire que douze, le nombre de ſix en ſoit le milieu, cela n'eſt pas néanmoins véritable.

Il eſt bien vrai que ſix eſt la moitié de douze, mais il y a de la différence entre la moitié & le milieu, & puis ſix n'eſt le milieu de douze, que lorſque l'on commence à compter par un : mais au Trictrac, où l'on ne peut jamais faire un point tout ſeul, ſept eſt le milieu, ſe trouvant entre cinq nombres d'une part, & cinq nombres de l'autre. Il y a encore une autre démonſtration, prenez le plus haut d'un dé, ce ſera un ſix, & puis prenez le plus bas de l'autre, ce ſera un as, donc le ſept eſt le milieu.

Auſſi chaque dé étant compoſé de ſix faces, ſçavoir, de quatre, qui ſont les quatre côtés, & de la face de deſſus, & de celle de deſſous; & étant compoſé de ſorte que le deſſus & le deſſous font toujours ſept. On voit bien que le ſept eſt le milieu de deux dés, où l'on ne compte que le deſſus, puiſque quatorze eſt le total du deſſus & du deſſous de deux dés, c'eſt pour cela que douze & deux qui font quatorze, ne font également l'un & l'autre qu'une fois dans le dé, comme onze & trois, qui font quatorze, n'y ſont que deux fois, & dix & quatre qui font auſſi quatorze, n'y ſont que trois fois, de même du reſte, il n'y a que ſept qui ſe fait par ſix façons.

CHAPITRE XVII.

Des Privileges & des Uſages de ce Jeu.

IL y a dans ce jeu ſix privileges qu'il faut mettre à profit.

L'un eſt de lever quand on a gagné de ſon dé le trou ſimple ou double.

L'autre eſt que celui qui leve & s'en va, conſerve le dé pour recommencer.

Le troisieme de prendre son coin par puissance; c'est-à-dire, quand par les nombres amenés on pourroit prendre celui de l'adversaire qui est vuide.

Le quatrieme, de rompre les dés à l'adversaire, quand il n'y a point eu de convention contraire.

Le cinquieme de changer de dés.

Le sixieme de lever au jan de retour le six sur le cinq, le cinq sur le quatre, le quatre sur le trois, &c.

Quant aux usages de ce jeu, l'on y a introduit des petits quolibets pour détourner une attention sombre, car bien que ce jeu demande de l'application, il seroit ennuyeux de le jouer lentement, il faut au contraire que tout soit sûr & impromptu. C'est pour cela qu'afin d'égayer les Joueurs, l'on a introduit des mots pour rire sur tous les coups: je vous ai déja dit au Chapitre troisieme, ceux qui se disent sur chaque doublet: voici ceux que l'on dit sur les autres coups.

Quand celui qui fait son petit-jan a commencé par les plus éloignées, ou que faisant son grand-jan, il a pressé son jeu, faisant quelques cases trop proches, on lui dit vous bridez votre cheval par la queue.

Si par plusieurs coups semblables, il a été obligé de mettre grand nombre de dames sur une même fleche, on dit voilà un bidet bien chargé.

Lorsque l'on à plusieurs dames découvertes, & que l'adversaire fait un gros coup sans rien battre, on dit en raillant, marquez tout.

Si l'adversaire ayant plusieurs dames découvertes, ne peut en couvrir aucune du coup qu'il amene, on dit tout de même en raillant, couvrez tout.

Quand l'adversaire fait un coup qui tombe sur une fleche vuide, entre-deux dames découvertes: on dit, Margot la fendue.

Lorsqu'il y a trois cases séparées par des fleches vuides, on dit voilà un rateau, mais le jeu n'en est pas beau.

Si l'on fait deux & as, on dit, deux & as n'embarrassent pas.

Si l'on fait trois & deux, on dit, trous hideux.

Quand on fait six & trois, l'on dit; compagnon sauve-toi.

Si l'on fait six & quatre, l'on dit, s'il éclate il rompra.

Quand on remue deux dames pour jouer un nombre qu'on auroit pu jouer avec une seule dame, l'on dit un bon charpentier l'auroit fait tout d'une piece.

Lorsqu'on fait un nombre avec lequel on ne peut faire que les cases qui sont déja faites, l'on dit, voilà une belle case à faire.

Outre tous les quolibets ci-dessus, chacun en invente à sa fantaisie, pour égayer le jeu & jouer plus agréablement.

CHAPITRE XVIII.

Les Loix du Jeu du Trictrac.

DAns le cours de cet admirable Jeu, je vous ai marqué les Loix & Regles qui s'y observent, néanmoins pour votre plus grande commodité, je les ai rassemblées dans ce Chapitre.

Ceux qui regardent jouer ne doivent rien dire ni faire aucun signe à l'un des Joueurs; ils peuvent néanmoins décider les contestations qui arrivent, mais il faut qu'ils attendent qu'on leur demande leur avis.

Dame touchée doit être jouée, quand on n'a point dit j'adoube, avant de la toucher, c'est-à-dire, en portant la main dessus.

Qui marque les points pour son plein, & cependant ne le fait pas, parce qu'il a joué pour un autre nombre la dame avec laquelle il pouvoit couvrir, est envoyé à l'école des points qu'il avoit marqués, & il ne lui est pas permis de rejouer & faire son plein.

Celui qui case mal, par exemple, qui joue cinq & quatre pour quatre & trois, peut être obligé dès qu'il a lâché ses dames, ou de rester là, ou de jouer d'une seule dame les deux nombres qu'il a amenés, si faire se peut.

L'on doit jetter les dés également, & les faire toucher la bande de l'adversaire, & non pas affecter de les laisser couler doucement pour faire petit nombre.

Il est permis de changer de dés, & de rompre quelquefois les dés de celui contre qui l'on joue.

L'on ne doit point lever les dés, que celui qui les a jettés n'ait vu & nommé, & même joué les nombres qu'il a amenés; car s'il en disconvenoit, & qu'il n'y eût aucuns témoins, celui qui a joué a droit de l'emporter comme il a nommé auparavant.

Quand un dé pirouette, on peut l'arrêter du fond du cornet ou d'une chiquenaude, & il est bon.

Le dé sorti du Trictrac, ou qui reste sur le bord, ou même qui reste sur l'autre dé, n'est pas bon

Quand un dé se case, la partie qui paroît, se compte, & le coup est bon.

Si les deux parties paroissent, c'est-à-dire, que les deux trictrac soient dessous & servent de cube, le coup n'est pas bon, parce qu'on ne joue pas avec trois dés.

Le dé qui est sur une dame & qui appuie contre le Trictrac, n'est pas bon s'il est en l'air, &

pour sçavoir s'il est sur son cube, celui qui l'a joué doit tirer doucement la dame, s'il y reste, il est bon.

Qui joue son bois avant de marquer ce qu'il gagne, ne peut plus le marquer après, & est envoyé à l'école.

Qui jette les dés avant d'avoir marqué ce qu'il gagne par jan qui ne peut, n'est pas recevable à le marquer après, & on est envoyé à l'école.

On ne peut être forcé d'envoyer à l'école; mais celui qui y est envoyé, peut obliger de marquer l'école toute entiere, n'étant pas permis de n'y envoyer que d'une partie pour mieux faire son jeu.

Celui qui a marqué les points du jan de trois coup; n'est pas obligé de le faire.

On ne peut obliger l'adversaire de marquer les points qu'il gagne, ou ceux qu'on lui donne par jan qui ne peut, mais non par une école.

Qui marque trop ou trop peu est envoyé à l'école du plus ou du moins; & s'il s'en est allé, on l'oblige de demeurer.

Celui qui marque le trou, double ou simple, efface tous les points de l'autre.

Celui qui acheve le trou de son dé, peut s'en aller sans crainte d'être envoyé à l'école, faute d'avoir démarqué ses points & ôté son jeton.

Quand on veut s'en aller, il ne faut pas marquer les points qu'on a de reste, ou si l'on n'a pas des points de reste, il ne faut pas jouer son bois; en un mot, tant qu'on tient son jeton, ou que l'on ne l'a pas touché ni joué son bois, on peut s'en aller; mais si on a marqué ou joué son bois, on est obligé de tenir.

Qui marquant le trou, joue son bois sans ôter son jeton, est envoyé à l'école de tous les points marqués.

Si néanmoins celui qui a oublié le jeton avoit des points de reste, il n'est envoyé à l'école que du surplus.

Celui qui oublie de marquer ſes points avec deux jetons, ne peut pas marquer le trou bredouille, & ne doit marquer qu'un trou.

Lorſqu'on eſt en bredouille, & que l'adverſaire interrompt, l'on doit ôter le deuxieme jeton.

Celui qui leve & s'en va, perd les points qu'il a de reſte, mais le dé lui demeure.

Tant que l'adverſaire peut faire ſon petit-jan, il ne peut vous obliger d'y paſſer une dame pour vous faire conſerver votre petit-jan ; mais s'il ne peut plus le faire, il peut vous y contraindre, & vous envoyer à l'école, faute d'avoir paſſé & marqué les points de votre petit-plein.

On ne peut prendre ſon coin qu'avec deux dames, ni le quitter, qu'en ôtant les deux dames à la fois.

On ne le peut prendre par puiſſance, quand on le peut prendre par effet, ni quand l'adverſaire a le ſien.

Il n'eſt pas permis au jan de retour, de mettre une ni deux dames dans le coin de l'adverſaire, quoiqu'il l'ait quitté, & qu'il ne puiſſe plus le reprendre.

Celui qui a quitté ſon coin, le peut encore reprendre, ou par effet ſi l'autre à le ſien, ou par puiſſance s'il ne l'a plus.

On ne peut paſſer au jan de retour, quand la fleche ſur laquelle on prend paſſage, n'eſt pas entierement vuide.

Chaque dame qui ne peut être jouée, perd deux points.

On ne peut placer aucune dame dans le jeu de ſon adverſaire, tant qu'il peut faire ſon plein.

L'on ne peut lever aucune dame au jan de retour, qu'après que toutes les dames ſont entrées dans la table du petit-jan.

Celui qui a levé le premier au jan de retour, a le dé pour recommencer, outre les points qu'il gagne ſuivant le coup qu'il a fait.

CHAP. XIX.

CHAPITRE XIX.

Des avantages qui peuvent être donnés.

CEux qui ſçavent ce jeu en perfection, peuvent donner des avantages à ceux qui n'y ſont pas ſi forts.

Ces avantages ſont le dé, qui eſt le plus foible.

Quine ou ſanne abattu ; le coin de repos.

Carme abattu & le coin, ou tel autre nombre qu'on voudra.

Ou bien un, deux, trois, quatre, cinq, ſix, & même ſept trous ou parties ; & encore davantage, ſelon la force ou la foibleſſe de celui qui reçoit l'avantage.

J'ai même vu des Joueurs qui donnoient juſqu'à quatre trous à des perſonnes qui étoient d'égale force, ſous la condition qu'ils avoient d'abord le dé, & encore à toutes les relevées.

Ainſi l'on ne peut pas ici régler préciſément l'avantage que chacun doit donner ou recevoir, cela dépend abſolument de la volonté de ceux qui jouent. Eux ſeuls peuvent connoître leur force & conduite, & ſçavoir la foibleſſe de ceux contre qui ils doivent jouer, & ſur cela faire un avantage proportionné, qui puiſſe mettre la fortune dans l'equilibre.

CHAPITRE XX.

De ce qui n'eſt plus en uſage.

TRois choſes ne ſont plus en uſage dans ce jeu; ſçavoir, jan de rencontre, margot la fendue, & la pile de malheur.

Jan de rencontre se faisoit, quand en commençant une partie, le second coup étoit semblable au premier, si ayant le dé vous faisiez quine & que votre adversaire en fit autant, ce jan valoit quatre par simple, & six par doublet.

Margot la fendue étoit, quand de votre dé vous tombiez sur une fleche nue, entre deux dames découvertes, l'on perdoit deux par simple, & quatre par doublet.

La pile de malheur est, quand ayant rompu votre plein, le malheur vous poursuit tellement, que vous ne pouvez passer aucune dame pour faire votre jan de retour, au contraire, vous êtes forcé de trousser votre jeu sur votre coin, où vous chargez tellement le baudet, qu'il arrive à la fin que toutes vos dames sont absolument sur votre coin, quand elles y sont toutes empilées, on nomme cela la pile de malheur. elle arrive rarement, mais lorsqu'elle arrivoit, l'on marquoit quatre points par simple, & six par doublet.

Aujourd'hui la pile de malheur ne produit quoi que ce soit à celui qui la fait.

Le Trictrac a Ecrire.

CE qu'on appelle *Trictrac à écrire*, ne change rien à la maniere de le jouer, non plus que le piquet à écrire au jeu de piquet.

Pour jouer le Trictrac à écrire, il faut avoir un crayon & deux cartes, où au haut de chacune l'on écrit le nom d'un Joueur, & chacun marque sur sa carte les points qu'il gagne, au lieu de les marquer avec les pieces d'or ou d'argent ou des Jetons.

Il faut seulement observer qu'au Trictrac à écrire, on ne sçauroit gagner ni perdre de points, que l'un des Joueurs n'ait six cases.

Du reste, l'on marque jusqu'à ce que la partie soit gagnée ; l'ancienne maniere de marquer est même plus réjouissante, & moins embarrassante, puisque pour écrire ce qu'on gagne & ce qu'on perd, il faut un temps qui seroit mieux employé à donner attention à son jeu, auquel on ne sçauroit en trop avoir.

TICDIONNAIRE DES TERMES

DU TRICTRAC.

A

A Battre du bois ; c'est au Trictrac abattre beaucoup de dames de dessus le premier tas, pour faire plus facilement des cases dans la suite.

Accoupler ses dames ; c'est les mettre deux à deux sur une fleche

Adouber ; c'est toucher une dame pour ne la pas jouer, mais seulement pour arranger son jeu ; & pour ne pas cependant être oblige de la jouer, on doit dire avant que d'y porter la main, *j'adoube.*

Ambezas, se dit quand on amene deux as.

Avancer, en terme de Trictrac, signifie *prendre son coin* le premier, qui est un très-grand avantage.

B

BAndes de Trictrac ; ce sont les bords percés de trous, vis-à-vis chaque fleche.

Bander les dames, c'est les charger ; c'est-à-dire, en trop mettre sur une fleche.

Battre une dame, c'est la frapper, ou tomber dessus : on dit, *battre le coin.*

Bezet, au Trictrac, signifie deux as en *dés.*

Bidet : on dit charger le *Bidet*, ce qui signifie



mettre grand nombre de dames ſur une fleche : ce terme étoit autrefois uſité, mais aujourd'hui on ne s'en ſert plus.

Bois, au Trictrac, ſignifie les dames avec leſquelles on joue.

Bredouille, ſe dit quand on prend douze points, & alors on marque deux parties au lieu d'une. On appelle auſſi *Bredouille*, le jeton qui ſert à marquer la *Bredouille*.

C

CArmes, ſignifie deux 4, que les deux dés amenent à la fois : on les appelle auſſi *quadernes* ou *Carnes*.

Caſes, ſe dit au Trictrac de deux dames qui ſont poſées ſur une même ligne ou fleche marquée ſur le tablier où l'on joue, & qui empêche des dames du parti contraire de paſſer outre. Le ſeptieme point s'appelle *la caſe du diable*, parce que c'eſt la plus difficile à faire. Une *demi-caſe* eſt quand il n'y a qu'une dame abattue : on dit auſſi *faire des caſes* : *hautes caſes*, ſont celles qui ſont les plus éloignées de votre adverſaire, & *baſſes caſes*, celles qui en ſont le plus près.

Caſer, eſt lorſqu'on peut accoupler deux dames enſemble, & c'eſt la même choſe que faire des *caſes*.

Coin, qui dit ſimplement *le coin*, entend le *coin de repos*, appellé ainſi, parce qu'en effet on a l'eſprit tranquille au Trictrac, quand on s'eſt emparé de ce *coin* ; c'eſt toujours la onzieme *caſe*, non compriſe celle du tas des dames. On dit encore, *coin bourgeois*, qui eſt la caſe de *quine* & de *ſanne*.

Cornet, c'eſt un petit vaiſſeau, qui eſt ordinairement de corne, & dont on ſe ſert pour jouer au Trictrac.

Couvrir ; on dit *couvrir une dame* ; c'eſt-à-dire, en mettre deux l'une contre l'autre, ce qui s'appelle autrement *caſer*.

D

DAmes ; c'eſt au Trictrac des morceaux d'ivoire, d'os ou de bois, plats & arrondis : on les appelle encore *tables*, il y a les blanches & les noires.

Dames accouplées : ce ſont deux dames placées l'une contre l'autre ſur une fleche.

Dames couvertes : c'eſt la même choſe que dames accouplées.

Dame découverte : c'eſt une dame ſeule placée ſur une lame.

Dé : petit os carré, marqué de tous côtés de points, & dont on ſe ſert pour jouer au Trictrac ; il n'en faut que deux.

Débredouiller : c'eſt lorſque celui qui marque 2 jetons, eſt obligé d'en ôter un.

Doublet : c'eſt un jeu de *dés* qui amene deux points ſemblables, comme deux as, deux 4, deux 3, & le reſte.

Double-doublet : c'eſt un jet de *dés* double.

E

EMpiler : on dit *empiler les dames*, c'eſt les mettre en tas ſur la premiere fleche du Trictrac, qui doit être tourné de maniere que la pile des dames ſoit du côté de derriere.

Enfilade, eſt un obſtacle qu'on trouve à faire paſſer les dames d'un côté d'un tablier à l'autre, qui fait perdre ordinairement la partie : on dit, *courir à l'enfilade*.

Enfiler ; on dit au jeu de Trictrac qu'une perſonne eſt *enfilée*, pour dire qu'on lui a bouché les paſſages par où elle pouvoit couler ſes dames d'un côté du tablier à l'autre ; ſi bien qu'on dit *enfiler ſon homme*, par la même explication de ce terme.

Ecole : on dit envoyer à l'*école*, faire une *école* ; marquer une *école* ; & cette *école*, eſt lorſqu'on oublie à marquer les points que l'on gagne.

Etendre : on dit étendre ſes dames.

F

Fiche au Trictrac : c'est une maniere de clou d'ivoire ou d'os, dont on se sert pour mettre dans les trous, pour marquer combien on a de parties.

Fleche, Voyez *lame*.

G

Gagner : on dit au Trictrac *gagner sans bouger ; gagner le trou*, ou la *partie ; gagner partie bredouille ; gagner le trou*, c'est la partie entiere du Trictrac.

J

Jan, se dit au Trictrac, quand il y a douze dames abattues deux à deux, qui font le plein d'un des côtés du Trictrac. Il y a plusieurs sortes de *Jans*.

Jan qui ne peut : c'est quand on trouve l'endroit bouché par où on vouloit faire passer une dame, les autres *Jans* sont suffisamment expliqués au Chapitre IV. on peut y voir. Il y en a qui font dériver ce mot de *Janus*, auquel les Romains donnoient plusieurs faces, & qu'on l'a mis en usage dans le Trictrac, pour marquer la diversité des faces de ce jeu.

Jeton, petite piece ronde faite d'ivoire & dont on se sert au Trictrac pour marquer le jeu. Il y a un jeton percé pour marquer la grande *bredouille* quand on la joue.

Impuissance. Voyez *Jan qui ne peut*.

Infante; c'est la même chose qu'impuissance.

Jouer : on dit au Trictrac, *jouer tout d'une*; c'est-à-dire, jouer une dame seule, & la mettre sur la seconde lame.

L

Lames, certaines marques longues, terminées en pointes, & tracées au fond du Trictrac : il y en a vingt-quatre ; elles sont blanches & vertes, ou d'autre couleur ; c'est sur ces lames qu'on fait les cases. On les appelle autrement *fleches* ou *Languettes*.

Languette. Voyez *lame.*

Lever les dames ; c'eſt lorſqu'une partie eſt finie, & qu'on peut en recommencer une autre.

M

MArgot la fendue; c'eſt quand l'adverſe partie fait un coup qui tombe ſur une fleche vuide entre deux dames découvertes. Ce terme n'eſt plus en uſage.

Mezeas; on dit *jan de Mezeas.* Voyez l'explication au Chapitre IV. Il y a auſſi le *contre-jan de mezeas* : il eſt auſſi expliqué au même Chapitre.

Moyen. Il y a au Trictrac les *moyens* pour battre, *moyens* pour remplir, *moyens* de compter, & *moyens ſimples* ; ce ſont des voies qui ſervent à parvenir au gain qu'on eſpere, ſi elles ne ſont point traverſées par d'autres.

O

OBſtacles; on apelle obſtacles, lorſque voulant paſſer on trouve les paſſages bouchés.

P

PArtie, on dit *partie bredouille*, qui veut dire gagner douze points ſans interruption : *partie ſimple*, c'eſt douze points gagnés à pluſieurs repriſes.

Paſſage ouvert : c'eſt au Trictrac une ſeule dame ſur une caſe. Ce qu'on appelle *dame découverte* & *paſſage fermé*, c'eſt lorſqu'il y en a deux.

Piles de bois ou *de dames* : ce ſont des dames entaſſées ſur la onzieme caſe du Trictrac.

Q

QUadernes. Voyez *Carmes.*

Quines : termes du jeu de Trictrac ; ce ſont deux cinq qui viennent en un même coup de *dés.*

R

REmplir : on dit au Trictrac, *remplir ſon grand-jan*, c'eſt-à-dire, tâcher d'avoir douze dames couvertes dans la ſeconde table du Trictrac.

Rompre : on dit *rompre le dé*, c'eſt porter vi-

tement la main ſur les dés, après que ſon adverſaire les a jettés.

S

SAnnes : terme de Trictrac, qui ſignifie deux ſix en dés.

Sonnez. Voyez *Sannes.*

Sortir : on dit au Trictrac, *ſortir de ſon coin.*

T

TAble : ſe dit au Trictrac des deux côtés du tablier, où l'on joue avec des dames ou petits morceaux de bois arrondis, dont on fait des caſes. On dit, *table du petit-jan*, & c'eſt la premiere table où les dames ſont empilées, on appelle auſſi *table du grand-jan* celle qui eſt de l'autre côté, parce que c'eſt là qu'on y fait ce jan.

Table. Ce mot ſe prend auſſi pour les dames mêmes.

Tablier. Voyez *table.*

Tas de bois. Voyez *pile.*

Termes : terme de Trictrac, c'eſt un *doublet* qui arrive, quand le *dé* amene deux trois.

Trictrac, jeu qui ſe joue avec deux *dés*, ſuivant le jet deſquels chaque Joueur ayant quinze dames, les diſpoſe artiſtement ſur des pointes marquées dans le tabier, & ſelon les rencontres, gagne ou perd pluſieurs points, dont douze ſont gagner une partie, & les douze parties, le tour, ou le jeu.

Trictrac : ſe dit auſſi du tablier ſur lequel on joue le jeu, qui eſt de bois ou d'ébene, qui a d'aſſez grands rebords pour arrêter les *dés* qu'on jette, & retenir les dames qu'on arrange.

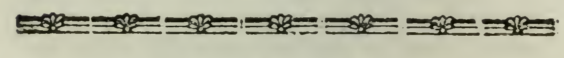
Trou de Trictrac : il en faut douze de chaque côté, percés chacun vis-à-vis les fleches.

Trou au Trictrac, ſignifie les parties, & il faut gagner douze *trous* pour une partie.

TABLE DES CHAPITRES

DU JEU DU TRICTRAC.

Fin de la Table des Chapitres.



REGLES DU JEU

DU RÉVERTIER.

CHAPITRE PREMIER.

De l'excellence & beauté de ce Jeu, & de l'origine de son nom.

TOus ceux qui sçavent bien ce jeu, conviennent qu'il est le plus beau de tous les jeux de table, & disent qu'il est plus difficile à bien jouer au Revertier qu'au Trictrac, quoique le Trictrac paroisse d'une plus grande étendue. En effet, l'on découvre tous les jours l'excellence du Révertier, puisque nous voyons que les personnes qui sçavent & possédent à fond le jeu de Trictrac, l'abandonnent, pour ainsi dire, ou du moins le négligent beaucoup dès le moment qu'elles ont goûté le Révertier : l'on trouve dans ce jeu des agrémens, qui ne se rencontrent point au Trictrac ; car quand on a pu une fois avancer son jeu, & avoir l'avan-

tage ſur ſon homme, l'on eſt aſſuré de gagner la partie, à moins qu'il n'arrivât des coups tout-à-fait extraordinaires; au lieu qu'au Trictrac l'on eſt toujours dans l'incertitude, juſqu'à ce que l'on ait gagné le dernier trou; en un mot, l'uſage & la pratique du Révertier en fait beaucoup mieux connoître les beautés que tout ce qu'on en pourroit dire.

Quant à l'origine ou étymologie du nom de ce jeu, elle ſe tire naturellement de la maniere dont on le joue, & du mot latin *Revertere*, qui ſignifie revenir ou retourner, parce qu'en jouant on a fait faire à ſes dames tout le tour du Trictrac, & on les fait revenir dans la même table d'où elles ſont parties, comme il ſera expliqué ci-après.

Il y a des gens qui ont voulu dire que ce jeu s'appelloit au Revertier, parce que quand une dame eſt abattue, il faut qu'elle revienne chercher à rentrer dans la table d'où l'on part; mais cela n'a nulle apparence, & ſi l'on appelloit par cette raiſon ce jeu *Revertier*, il faudroit appeller pareillement le jeu du toute-table Révertier, puiſque quand une dame y eſt battue, il faut qu'elle retourne chercher une rentrée. Ainſi j'eſtime qu'il faut s'en tenir à l'étymologie ci-devant expliquée, comme la plus vraiſemblable.

CHAPITRE II.

Comment il faut diſpoſer le jeu pour jouer.

LE jeu du Révertier ſe joue dans un Trictrac, dans lequel chacun empile ſes dames, de maniere que celles avec leſquelles vous devez jouer, ſoient dans le coin, à la gauche de votre homme de ſon côté, & celles avec leſquelles votre homme doit jouer, dans le coin de votre côté, & à votre gauche.

CHAPITRE III.

De ce qui est nécessaire pour jouer & commencer à jouer, & combien on peut jouer ensemble.

IL faut pour jouer à ce jeu que le Trictrac soit garni de quinze dames de chaque couleur, de deux cornets & de dés.

On ne joue qu'avec deux dés, & chacun se sert, c'est-à-dire, met les dés dans son cornet.

Pour commencer à jouer, l'on doit par honnêteté, donner le choix des dames noires ou blanches, à la personne que l'on considere.

Les dames blanches sont estimées plus honorables, néanmoins ceux qui ont la vue foible, préférent les noires, parce qu'ils voient mieux le jeu de leur homme pour le battre ou ne le pas battre quand il les a blanches.

Celui qui joue contre une Dame, lui doit donner les dames noires, parce que le noir de l'ébene fait paroître davantage la blancheur de ses mains, & ce feroit manquer à la civilité que de lui donner les blanches.

Il faut pareillement donner le choix des cornets.

Pour ce qui est des dés, l'on présente un dé à celui contre qui l'on joue, pour voir qui jouera le premier, l'on jette ensuite chacun son dé, & celui qui a fait le plus gros point, joue & commence la partie.

On ne peut jouer que deux ensemble : cependant si l'on est plus foible que celui contre qui l'on joue, l'on peut prendre un conseil de son consentement.

CHAPITRE IV.

Comment il faut nommer & appeller les dés.

IL faut toujours nommer le plus gros nombre le premier : par exemple, six & quatre, quatre & as, trois & deux, &c.

Les doublets ont leurs noms particuliers, comme par exemple, les deux as s'appellent ambesas, beset, ou tous les as, les deux deux, double deux, les deux trois, ternes ou tourne, les deux quatre, carmes, carnes ou quaderne, les deux cinq, quines, & les deux six, sannes ou sonnés.

CHAPITRE V.

Comment il faut jouer ou jetter les Dés, & quand le coup est bon ou non.

IL faut pousser les dés fort, ensorte qu'ils touchent la bande de votre homme.

Le dé est bon par-tout dans le Trictrac, excepté quand les deux dés sont l'un sur l'autre, ou sur la bande au bord du Trictrac, ou même s'ils sont dressés l'un contre l'autre, ensorte que tous deux ne soient pas sur leurs cubes.

Sur le tas ou pile des dames, sur une ou deux dames, ou sur l'argent, le dé est bon : pourvu qu'il soit sur son cube, de maniere qu'il puisse porter l'autre dé, c'est-à-dire, qu'un autre dé demeure dessus sans tomber.

Le dé qui est en l'air, c'est-à-dire, qui pose un peu sur une dame, & est soutenu par la bande du Trictrac, contre laquelle il appuie, ou contre la pile de bois, ne vaut rien, & pour voir s'il est

en l'air ou non, il faut tirer doucement la table ou dame sur laquelle il est, & s'il tombe, c'est signe qu'il étoit en l'air, & qu'il n'est pas bon.

L'on peut changer de dés, tant que l'on veut; & même rompre le dés de son homme quand on appréhende quelque coup.

Souvent aussi l'on convient de ne point rompre, & l'on établit une peine contre celui qui rompra.

Si l'on convient simplement de ne point rompre sans établir de peine, & que l'on rompe par inadvertance ou à dessein, il est permis à celui à qui on a rompu, de jouer tel nombre qu'il voudra.

CHAPITRE VI.

Comment il faut jouer ses Dames, quand on commence la partie.

LOrsque l'on commence la partie, l'on ne peut faire aucune case, c'est-à-dire, mettre deux ou plusieurs dames accouplées l'une sur l'autre dans les deux tables du trictrac qui sont du côté du tas des dames de celui qui joue, & pour vous faire entendre cela facilement, imaginez-vous que vous jouez contre moi, & que le tas de vos dames est dans le coin qui est à ma gauche, sur la premiere lame ou fleche de la bande qui me touche, les miennes sont pareillement de votre côté & dans le coin qui est à votre gauche, nous avons tiré le dé, c'est à vous à jouer le premier, & vous amenez terne. Vous ne pouvez pas faire une case, mais il faut que vous jouiez ce terne, de maniere que vous ne mettiez qu'une dame sur chaque fiche ou lame.

Avant d'aller plus loin, il faut vous avertir de deux choses. La premiere, qu'il faut que vous

faſſiez aller vos dames qui ſont empilées de mon côté & à ma gauche juſqu'au coin qui eſt à ma droite, de là vous les paſſez ſur les lames qui ſont de votre côté à votre gauche, & les faites aller juſqu'à votre droite, & celui contre qui vous jouez doit faire la même choſe.

La ſeconde choſe qu'il faut que vous ſçachiez, eſt que les doubles ſe jouent doublement, c'eſt-à-dire, que l'on joue deux fois le nombre que l'on a fait, ſoit avec une ſeule dame, ſoit avec pluſieurs. Par exemple, le terne que vous avez amené, qui ne compoſe que ſix points, vous oblige d'en jouer douze, parce que c'eſt un doublet, & comme c'eſt le premier coup, & par conſéquent que vous ne pouvez le jouer que de votre tas, il faut que vous jouiez d'abord trois trois, avec une ſeule dame que vous mettrez ſur la neuvieme caſe, & que vous jouiez le quatrieme trois ſur la troiſieme caſe.

Il arrive ſouvent que l'on ne peut pas jouer tous les nombres que l'on a amenés ; par exemple, quand du premier coup on fait ſonné, on n'en peut jouer qu'un, parce que l'on ne peut mettre ſur les lames du côté de ſon tas de bois, qu'une ſeule dame, & qu'on ne peut jouer tout d'une dame, parce que le paſſage ſe trouve fermé par le tas de bois de celui contre qui l'on joue ; quelquefois auſſi l'on eſt obligé de paſſer ſes dames de ſon côté, quand après avoir joué un ou deux coups on fait un gros doublet que l'on ne peut jouer du côté où eſt ſon bois & pile des dames, c'eſt ce qu'il faut éviter s'il eſt poſſible, & pour cela ſe donner autant que l'on pourra tous les grands doublets, comme terne, carme, quine ou ſonné, afin de pouvoir les jouer s'ils viennent, ſans gâter ſon jeu.

CHAPITRE VII.

De la Tête.

QUoique je vous aie dit que vous ne pouvez mettre qu'une ſeule dame ſur les lames ou fleches du côté de votre tas, il y a néanmoins une fléche ſur laquelle vous ne pouvez mettre tant que vous voulez. Cette fléche eſt la onzieme caſe, c'eſt-à-dire, la derniere en comptant depuis votre tas, ou pour mieux vous le faire entendre, c'eſt la lame du coin qui eſt à la droite de votre homme; c'eſt cette fléche ou lame que l'on nomme la tête. Il faut avoir ſoin de la bien garnir, parce que l'on caſe enſuite bien plus facilement, il n'y a aucun riſque d'y mettre juſqu'à ſept ou huit dames, j'ai vu de bons Joueurs qui y en mettoient juſqu'à dix & onze.

CHAPITRE VIII.

Des Caſes, & de la maniere de battre.

QUand vous avez mené de la gauche de votre homme, à ſa droite, une partie aſſez conſidérable de vos dames, & que votre tête eſt bien garnie; alors il faut commencer à caſer du côté de la pile de bois de votre homme, & contre icelle, le plus près que vous pourrez, joignant vos caſes tant qu'il vous ſera poſſible, & faiſant des ſur-caſes quand vous ne pourrez pas caſer, ou paſſant toujours des dames de votre tas à votre tête.

On appelle faire des ſur-caſes, quand on met une ou deux dames ſur une lame, où il y en a déja deux accouplées.

Ces sur-cases sont d'une grande utilité, & on les nomme batadour, parce quelles servent à battre les dames découvertes, sans qu'on soit obligé de se découvrir soi-même.

Quand vous avez fait quelques cases auprès de la pile de votre homme, si vous trouvez l'occasion de lui battre une ou deux dames, il ne faut pas la laisser échapper.

L'on appelle battre une dame, lorsqu'on met une de ses dames sur la même fleche où étoit placée celle de son homme.

L'on peut même battre en passant une ou deux dames avec une seule. Par exemple, vous faites cinq & quatre, vous jouez d'abord le cinq & vous battez une dame, & de la même dame dont vous avez joué le cinq, vous en jouez le quatre, & vous couvrez une de vos dames, ou bien vous battez une autre dame.

Toutes les dames qui sont battues hors du jeu: on les donne à celui à qui qui elles appartiennent, ou bien il les prend lui-même, & il ne peut plus jouer qu'il ne les ait toutes rentrées.

CHAPITRE IX.

De la maniere de rentrer.

CHacun doit rentrer les dames qu'on lui a battues du côté & dans la table où est la pile & tas de bois; mais pour rentrer, il faut trouver des passages ouverts.

On ne peut point rentrer sur soi; mais on peut rentrer sur son homme en le battant, quand il se trouve quelqu'une de ses dames découvertes.

Quand on rentre, on compte toutes les fleches, même celle où est le tas de bois, laquelle est la premiere, & par conséquent la rentrée de l'as; ainsi

celui qui fait des as, ayant encore des dames sur son tas, ne peut point rentrer.

Comme le plus haut point d'un dé est six, & que l'on ne rentre que par le nombre que chaque dé amene, il est visible que l'on ne peut rentrer que dans la premiere table, c'est à-dire, dans celle où est le tas de bois.

Etant donc constant que vous ne pouvez rentrer que dans cette table, & que vous ne pouvez jouer quoi que ce soit, tant que vous aurez des dames à rentrer. Vous voyez bien que si vous aviez deux ou plusieurs dames à la main, & que votre homme eût fait plusieurs cases dans cette premiere table, ensorte qu'il ne restât qu'une fleche vuide, il vous seroit inutile de rentrer une dame, parce que votre homme jouant ensuite, ne manqueroit pas de battre cette dame, ainsi ce ne seroit que du temps perdu; c'est pour cela que quand un homme a plus de dames à la main qu'il n'a de rentrées ou passages ouverts, l'on dit qu'il est hors de jeu. & il laisse jouer son homme jusqu'à ce qu'il ouvre des passages.

Il faut néanmoins vous avertir de bien prendre garde de ne découvrir aucune dame dans la table de la rentrée de votre homme, après avoir mis des dames de votre tas sur toutes les cases ou les lames de la table de votre rentrée : car quoiqu'il soit dit ci-devant que celui qui a plus de dames à la main qu'il n'a de rentrées, est hors de jeu : cependant il lui est permis de rentrer toujours une des dames qu'il a à la main. Tellement que si votre homme étoit assez heureux de vous battre une dame, dans le temps que vous vous êtes bouché toutes les rentrées, vous auriez perdu la partie, & cela quoiqu'il restât encore plusieurs dames à la main de votre homme : la raison pour laquelle vous perdriez, est que votre homme ayant joué, c'est à vous à jouer; & cependant vous ne

pourriez absolument plus jouer, ayant une dame à la main que vous ne pourriez point rentrer, n'ayant aucun passage.

CHAPITRE X.

De la conduite qu'il faut tenir en ce Jeu.

QUand vous avez mis votre homme hors de jeu, il faut vous appliquer à faire des cases jointes & serrées, depuis le tas de bois de votre homme, & sur-tout vous donner bien de garde d'épouser d'abord des cases éloignées dans la seconde table, proche la tête de votre homme.

Lorsque vous aurez six cases ou tabliers, ou même sept tout de suite & bien joints, alors il faut pousser vos cases dans la table de la tête de votre homme, & toujours bien joindre vos cases, & laisser de vos dames découvertes dans la table de la rentrée de votre homme, afin qu'il soit obligé de rentrer & de vous battre.

Quand votre homme est rentré & qu'il vous a battu, il est obligé de jouer tous les nombres qu'il amene, tellement qu'insensiblement il passe son jeu dans la table de votre tête, pendant que vous menez les dames qu'il vous a battues.

Si votre homme, après être rentré, n'avoit pas encore assez vuidé, c'est-à-dire, passé son jeu dans la table de votre tête: il faudroit vous faire battre encore, car pendant que vous rentrez & ramenez les dames qu'il vous a battues, il est obligé de jouer & de toujours passer son jeu, parce que tant que vous avez six cases jointes, il ne peut pas jouer les dames qui sont sur son tas, ou dans les cases de sa rentrée: ainsi il est obligé de jouer tout ce qui est sur sa tête & dans les autres tables, & de passer dans la table de votre tête.

Un peu de pratique de ce Jeu, vous apprendra cela mieux que tout ce que je vous en pourrois dire.

CHAPITRE XI.

De la Double.

SI après que votre homme vous a battu, & qu'il est rentré, il lui est venu des coups si contraires, qu'il n'a pu faire de case, & qu'il ait été obligé de mettre plusieurs dames découvertes : si vous pouvez en rentrant les dames qu'il vous a battues, ou après être rentré, lui battre plusieurs dames, ensorte qu'il ait plus de dames à rentrer qu'il n'a de rentrées ou passages ; il perd la partie double, quand on a dit en commençant qu'on jouoit la double ; & si on n'est pas convenu de jouer la double, il perd simplement la partie.

Et pour vous faire mieux entendre ce que c'est que la double, il faut vous ressouvenir de ce qui a été dit ci-devant, que l'on rentre les dames battues dans la table du tas, dans laquelle, comme dans les autres tables, il n'y a que six fleches, dont la premiere est occupée par le tas ou pile des dames.

Supposons maintenant que vous avez des dames sur votre tas, qu'outre cela vous avez quatre dames sur quatre autres fleches de cette même table du tas, vous entendez bien que ce feroit déja cinq fleches occupées, & que n'y avant que six fleches, & ne pouvant pas rentrer sur vous, il ne vous resteroit qu'une rentrée ; & si en cet état votre homme vous battoit deux dames dans une autre table, vous feriez infailliblement double, parce que vous ne pourriez jamais rentrer ces deux dames, n'ayant qu'un seul passage.

Quand on joue la double, celui qui eſt doublé, perd le double de ce qu'on a joué.

CHAPITRE XII.

De la maniere de lever & finir le Jeu.

LOrſque ni l'un ni l'autre des Joueurs n'ont été doublés, il faut jouer & faire ſes caſes toujours jointes & s'approcher petit à petit de la tête de ſon homme.

Quand toutes les dames ſont paſſées dans la table de la tête de ſon homme, alors à chaque coup de dé, l'on peut lever toutes celles que le nombre du dé porte ſur la bande du Trictrac, de même qu'il ſe pratique au jeu de Trictrac, quand on rompt le jan de retour.

Si cependant votre homme avoit encore quelques dames derriere vous, il vaudroit mieux découvrir une de vos dames la plus près de lui, pour vous faire battre, afin de lui faire entiérement paſſer ſon jeu : car ſi vous leviez d'abord tout ce que vous pourriez jouer, ou que vous trouſſaſſiez votre jeu ſur la fleche de la tête de votre homme, il pourroit arriver par la ſuite que vous ſeriez obligé de faire table ; c'eſt-à-dire, de laiſſer une dame découverte qu'il vous battroit d'abord, enſuite vous ſeriez peut-être obligé d'en découvrir une autre qu'il vous battroit encore, de maniere que faiſant après cela des grands coups, il pourroit avoir levé avant vous.

L'on doit néanmoins ſe régler ſuivant la diſpoſition du jeu de ſon homme, car ſi ſon jeu étoit entiérement paſſé au fond de la table de votre tête, qu'il fût empilé ſur deux ou trois caſes, ou même ſur quatre, & qu'il n'eût qu'une ou deux dames & même trois ou quatre derriere vous,

& rien sur la tête, alors il n'y auroit rien à craindre pour vous : il ne seroit pas nécessaire de vous faire battre, & vous pourriez en toute sureté lever ou trousser tout votre jeu.

Celui qui a plutôt levé toutes ses dames gagne la partie.

En levant, on joue les doublets doublement, comme dans le cours du jeu.

Celui qui a gagné la partie, a le dé pour la revanche.

CHAPITRE XIII.

Des avantages qui peuvent être donnés.

CEux qui possédent ce jeu à fond, donnent des avantages à ceux qui y sont novices

Ces avantages sont differens, selon la force de celui qui les reçoit.

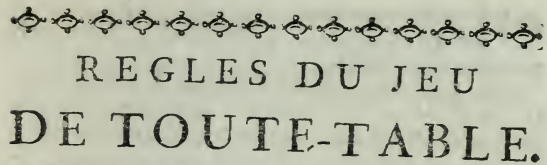
L'on donne le dé qui est le moindre de tous les avantages, & qui cependant ne laisse pas d'être de conséquence en ce jeu.

L'on peut donner encore le dé & six, & as abattus, ou bien quatre & trois, ou deux dames sur la tête, & même davantage à proportion de la force ou foiblesse de celui qui est avantagé, n'étant pas possible de régler précisément l'avantage que chacun doit donner ou recevoir : car cela dépend absolument de la volonté de ceux qui jouent, qui seuls peuvent connoître leur force & conduite ; & sçavoir les défauts & la foiblesse de ceux contre qui ils veulent jouer, & là dessus établir un avantage qui puisse balancer la fortune, & flatter l'espérance des spectateurs, & de celui qui reçoit l'avantage.

CHAPITRE XIV.

Des Regles générales.

QUand on veut caſer, & qu'on veut ſeulement voir la couleur de la fleche, il faut dire j'adoube, autrement on peut vous faire jouer le bois que vous avez touché, étant de regle générale que bois touché doit être joué.



REGLES DU JEU DE TOUTE-TABLE.

CHAPITRE PREMIER.

De l'excellence & beauté de ce Jeu, & pourquoi il eſt nommé Toute-Table.

CE jeu entre les jeux de table, tient une des premieres places ; il n'a pas tant de beaute que le Revertier, cependant pluſieurs le préfèrent au Trictrac, parce qu'il eſt moins embarraſſant, & qu'il ne faut pas continuellement avoir l'eſprit bandé à marquer des points ou des trous.

La beauté de ce jeu conſiſte, non-ſeulement à bien jouer ſes dames ; mais encore à battre ſon homme à propos, & ſçavoir bien ménager une partie double.

Ce jeu ſe joue dans un Trictrac, on le nomme le Jeu de Toute Table, parce que pour le jouer, chaque Joueur diſpoſe ſes dames en quatre parties ou quatre tas qu'il place diverſement dans les

quatre tables du Triſtrac ; c'eſt-à dire, que chacun a d'abord des dames dans toutes les tables du Trictrac, comme il ſera expliqué par le Chapitre ſuivant.

CHAPITRE II.

De la maniere de diſpoſer le Jeu, & de placer ſes dames pour jouer, & combien on peut jouer enſemble.

ON ne joue que deux enſemble à ce jeu, de même qu'au Triſtrac & Revertier, & on peut prendre un conſeil.

Pour vous faire entendre comme il faut diſpoſer le jeu & placer vos dames, imaginez-vous que vous êtes aſſis devant une table proche d'une fenêtre, laquelle eſt à votre gauche, que ſur cette table il y a un Triſtrac ouvert ; & que de l'autre côté de la table, il y a une perſonne contre qui vous deve jouer, qui a la fenêtre à ſa droite. Il faut préſentement placer vos dames dans ce Trictrac ; ſçavoir, deux ſur la fleche qui eſt dans le coin à la droite de votre homme & de ſon côté ; cinq ſur la fleche qui eſt dans l'autre coin à la gauche de votre homme ; trois ſur la cinquieme fleche de la table qui eſt de votre côté & à votre droite, & les cinq dernieres ſur la premiere fleche qui joint la bande de ſéparation dans la ſeconde table de votre côté & à votre gauche.

Votre homme doit faire la même choſe. Il doit mettre deux dames ſur la premiere lame du coin qui eſt de votre côté à votre gauche, cinq ſur la derniere lame du coin qui eſt de votre côté à votre droite, trois ſur la cinquieme lame de ſon côté à ſa gauche, & les cinq dernieres ſur la premiere lame qui joint la bande de ſéparation dans la ſeconde table de ſon côté à ſa droite.

CHAP. III.

CHAPITRE III.

De ce qui est nécessaire pour jouer & commencer à jouer, & comment il faut appeller & nommer les dés.

POur jouer à ce jeu, il faut de même qu'au Revertier, que le Trictrac soit garni de quinze dames de chaque couleur, de deux cornets & de dés.

Outre cela, il faut deux fichets pour marquer les parties, lorsque l'on joue en plusieurs parties.

On se sert soi-même, c'est-à-dire, que chacun met les dés dans son cornet, & on ne joue qu'avec deux dés.

Pour commencer à jouer, on doit de même qu'au Revertier, donner le choix des dames & des cornets.

A l'égard du dé, on tire à qui l'aura, & on nomme & appelle les nombres de même qu'au Revertier.

CHAPITRE IV.

De la maniere de jouer ou jetter les dés, & quand le coup est bon ou non.

LE contenu en ce Chapitre étant encore la même chose qu'au Revertier, on y renvoie le lecteur, où il trouvera le tout amplement expliqué.

CHAPITRE V.

De la maniere de jouer les dames quand on commence la Partie.

LEs doublets se jouent au jeu doublement, de même qu'au Revertier, c'est-à-dire, que si vous faites quine, il faut jouer vingt points avec une ou plusieurs dames ; si vous faites sanne, il en faut jouer vingt-quatre, & ainsi des autres doublets : ce qui s'entend toutefois, pourvu que vous puissiez jouer, & que le passage ne soit pas fermé par des cases de votre homme.

Au commencement de la Partie, vous pouvez jouer ou les deux dames qui sont dans le coin à la droite de votre homme, ou celles qui sont dans le coin qui est à sa gauche, ou bien celles qui sont dans les tables de votre côté, & faire des cases indifféremment dans toutes les tables ; & afin que vous ne fassiez pas marcher vos dames d'un côté pour l'autre, il est bon de vous dire, qu'il faut que vos deux dames qui sont dans le coin à la droite de votre homme, viennent jusqu'au coin qui est à sa gauche ; de là vous les passez de votre côté à votre droite, & vous les faites ensuite aller avec tout le reste de vos dames, dans la table qui est à votre gauche, parce que c'est dans cette table-là où il faut que vous passiez votre jeu, & qu'il faut que vous y passiez toutes vos dames, avant d'en pouvoir lever aucunes ; comme vous verrez ci-après,



CHAPITRE VI.

De la maniere de battre les Dames.

ON bat les dames à ce jeu, de la même maniere qu'au Revertier, c'est-à-dire, en plaçant sa dame sur la même lame où étoit celle de son homme, ou bien en passant. Par exemple, vous faites quatre & as, vous battez une dame que votre homme a découverte du quatre, & de la même dame dont vous avez joué le quatre, vous en jouez un as qui vous sert à couvrir une de vos dames, ou bien que vous mettez en sur-case.

Vous pouvez même d'une seule dame, battre trois & quatre dames, si vous faites un doublet, & qu'en le jouant vous trouviez ces dames-là découvertes sur vos passages.

Toutes les dames qui ont été battues, sont comme au Revertier hors de jeu; & celui à qui elles appartiennent, ne peut jouer quoi que ce soit, qu'il ne les ait toutes rentrées.

CHAPITRE VII.

De la maniere de rentrer.

JE vous ai observé ci-devant qu'il falloit que vos deux dames, qui sont à la droite de votre homme, allassent à sa gauche, de là qu'elles vinssent à votre droite, & de votre droite dans la table qui est à votre gauche de votre côté, & que les deux dames de votre homme qui sont à votre gauche, devoient faire le même chemin, & qu'il devoit les conduire depuis votre gauche,

jusques dans la table qui est à sa droite de son côté : cela vous doit faire connoître que ces deux dames qui font absolument tout le tour du Trictrac, sont la tête ou pile de ce jeu ; toutes les dames qui ont été battues, doivent rentrer par la table où l'on place ces deux dames ; c'est-à-dire, que vous, vous devez rentrer par la table où sont vos deux dames, laquelle est à la gauche de votre homme.

Il est plus facile de rentrer à ce jeu qu'au Revertier : car non-seulement vous pouvez rentrer sur votre homme en le battant, quand il a quelques dames découvertes ; mais encore vous pouvez rentrer sur vous-même, & mettre sur une même fleche, tant de dames que vous voudrez. Par exemple, si n'ayant point encore joué vos deux dames du coin ou tête de votre jeu, vous faites un beset, & que vous ayez quatre dames à rentrer ; vous pouvez les mettre toutes sur cette même fleche où sont vos deux dames. Si vous avez quelqu'autre case dans la table de votre rentrée, vous pouvez de même y mettre tant de dames que vous voudrez : on appelle ces cases-là des Ponts, parce qu'elles servent à passer, & sont très-utiles.

CHAPITRE VIII.

De la conduite qu'il faut tenir en ce Jeu.

VOus avez vu qu'il y a en ce jeu quatre tas ou piles de dames ; que la premiere qui est la tête du jeu, sont les deux dames qui sont dans le coin à la droite de votre homme ; la seconde, les cinq dames qui sont dans le coin à sa gauche ; la troisieme, les trois dames qui sont sur la cinquieme case de la table qui vous touche à votre gauche ; & la quatrieme, les cinq dames qui sont sur la premiere fleche qui joint la bande de séparation de la seconde table.

Si le premier coup que vous jouez, vous faites six & cinq, il faut jouer une des dames de votre premiere pile ou tête, & la mettre sur la seconde.

Si vous faites un six & as, il faut jouer un six de votre seconde pile, & un as de la troisieme, & faire une case.

Si vous faites trois & as, il faut jouer le trois de votre troisieme pile, & l'as de la quatrieme, & faire pareillement une case. En un mot il faut tâcher de faire quatre ou cinq cases tout de suite, autour de vos troisieme & quatrieme piles, afin d'empêcher votre homme de passer les dames de sa tête ou premiere pile.

Quand vous avez quatre ou cinq cases comme il vient d'être dit, si vous pouvez encore caser, il n'en faut pas perdre l'occasion, & toujours joindre vos cases tant que vous pourrez, & si votre homme se découvre lorsque votre jeu est ainsi avancé, il ne faut point hésiter à le battre : si au contraire le jeu de votre homme étoit plus avancé que le vôtre, & qu'il se découvrit, il ne faudroit pas le battre; car souvent les bons Joueurs tendent des pieges pour faire tomber dedans, & gagner ensuite la partie double, ou du moins avoir la simple sûre.

Il faut donc avant de battre, examiner si votre homme ne pourra pas vous battre à son tour, & en cas qu'il vous batte, vous pourrez rentrer facilement. Un peu de pratique apprend cela en très-peu de tems.

CHAPITRE XI.

De la maniere de lever & finir le Jeu.

LOrsque l'on a passé toutes ses dames dans la table de la quatrieme pile, on leve à chaque coup de dé toutes les dames qui donnent sur la

bande du Trictrac, de même qu'au jan de retour, quand on a joué au jeu du Trictrac.

Pour chaque doublet on leve quatre dames, quand on en a qui donnent juste sur le bord. Si la case que l'on devroit lever se trouve vuide, & qu'il y ait des dames derriere pour jouer le doublet que l'on a fait sans rien lever, il faut le jouer. S'il n'y a rien derriere, on leve celles qui suivent la fleche, d'où le doublet qu'on a amené devoit partir.

Celui qui a le plutôt levé toutes ses dames, gagne la partie simple.

CHAPITRE X.

De la double.

SOuvent on joue en deux ou trois parties, & même en davantage, parce que ce jeu va assez vîte.

Quelquefois aussi on joue à la premiere partie, & on convient que celui qui gagnera la partie double, aura le double de ce qu'on a joué.

L'on gagne la partie double quand on a levé toutes ses dames, avant que son homme ait passé toutes les siennes dans la table de sa quatrieme pile, & qu'il en ait levé une, l'on ne gagneroit que la partie simple.

Quand on joue en plusieurs parties & que l'on gagne double, on marque deux parties; celui qui a gagné recommence & a le dés.

CHAPITRE XI.

Des avantages que l'on peut donner.

LEs avantages que l'on peut donner à ce jeu, étant presque les mêmes qu'au jeu du Revertier, j'y renvoie le Lecteur, où l'on en a ex-

pliqué quelques-uns, outre lesquels on donne à toute-table, ambezas, abas & le dé, & encore d'autres qui dépendent de la convention des Joueurs.

REGLES DU JEU
DU TOURNE-CASE.

CHAPITRE PREMIER.

De la qualité de ce Jeu, & pourquoi on le nomme Tourne-Case.

CE jeu consiste dans le seul hasard du dé ; la conduite & le bien joué n'y ont aucune part.

Quelques-uns ont prétendu qu'on le nommoit Tourne-case, parce que celui à qui l'on a abattu une dame, retourne rentrer dans les cases ou table du Trictrac ; mais cette explication paroit très-forcée : au lieu que l'on trouve l'étymologie naturelle du nom de ce jeu dans la maniere dont on le joue, car on ne le joue qu'avec trois dames chacun, lesquelles on conduit suivant les nombres amenés, jusqu'à ce que l'on en ait fait une case ; c'est-à-dire, jusqu'à ce qu'on ait mis ces trois dames sur la derniere fleche ou lame du coin ; & comme cette case est faite avec trois dames, & que l'on n'a point gagné que les trois dames ne soient accouplées l'une sur l'autre, on a nommé ce jeu le Tourne-case, qui ne veut dire autre chose sinon le jeu de la case à trois dames.

CHAPITRE II.

De ce qui est nécessaire pour jouer & commencer à jouer, & combien on peut jouer ensemble.

POur jouer à ce jeu, il faut un Trictrac garni de trois dames de chaque couleur, de deux cornets & de dés.

On ne joue que deux ensemble, & pour commencer à jouer, on donne le choix des dames & des cornets à celui que l'on considere.

Quant au dé, on tire d'abord à qui l'aura, chacun se sert, c'est-à-dire, met les dés dans son cornet, & ne joue qu'avec deux dés.

CHAPITRE III.

De la maniere de disposer le Jeu, & placer ses Dames pour jouer.

CE jeu se joue dans un Trictrac, comme vous avez pu entendre par ce qui est dit ci-devant.

Il s'agit présentement de placer ce Trictrac, & les dames dont vous devez jouer. Imaginez-vous que vous avez ce Trictrac sur une table, à laquelle vous êtes assis, & avez la fenêtre à votre droite, & celui contre qui vous devez jouer, est assis de l'autre côté & a la fenêtre à sa gauche. Vous ouvrez ce Trictrac, & ôtez les dames qui sont dedans, & les mettez ou sur la bande qui est à votre gauche, ou sur la table sur laquelle est le Trictrac proche la même bande, votre homme fait la même chose, & il ne reste aucune dame dans le Trictrac.

Si dans le Trictrac il y avoit toutes les dames

néceſſaires pour jouer au Trictrac ou au Revertier, vous mettez toutes ces dames à quartier, & vous n'en réſervez que trois, & votre homme trois d'une autre couleur pour jouer, comme il ſera expliqué ci-après.

CHAPITRE IV.

De la maniere de nommer & jouer ou jetter les dés; & quand le coup eſt bon ou non.

ON nomme les dés en ce jeu, de même qu'au Trictrac & Revertier.

Il faut pouſſer le dé fort, de maniere qu'il touche la bande de votre homme.

Il arrive rarement en ce jeu, à cauſe du peu de dames qu'il y a, que les coups de dés ſoient douteux; néanmoins quand cela arrive, on ſuit la même régle qu'au Trictrac & Révertier.

CHAPITRE V.

De la maniere de jouer les dames, quand on commence la Partie.

AYant mis trois dames à part pour jouer, ſi vous avez gagné le dé, vous jouez, & ſi vous faites d'abord ſix & cinq, vous ne pouvez jouer que le cinq, parce qu'en ce jeu c'eſt une regle qu'on ne joue jamais que le plus bas nombre.

Si après avoir fait ſix & cinq, vous faites ſonné; vous n'en pouvez jouer qu'un, il faut que vous le jouiez avec la même dame dont vous avez déja joué un cinq, parce que ſi vous le jouiez avec une autre dame, il faudroit paſſer par deſſus celle dont vous avez joué le cinq, & en ce jeu il

n'eſt pas permis de paſſer aucune dame par deſſus l'autre, il faut qu'elles ſe ſuivent & marchent l'une après l'autre.

Afin que vous entendiez mieux ce qui vient d'être dit, il faut vous dire que les trois dames que vous aviez d'abord hors du Triſtrac à votre gauche, doivent aller l'une après l'autre juſqu'au coin de la ſeconde table qui eſt à votre droite. Celui qui joue contre vous, doit pareillement conduire ſes trois dames, depuis ſa droite juſqu'au coin qui eſt à ſa gauche; mais avant que ces dames puiſſent arriver à ce coin, que l'on peut nommer le coin de repos, elles ſont pluſieurs fois battues de part & d'autre.

CHAPITRE VI.

De la maniere de battre les dames.

COmme les deux Joueurs jouent & marchent également dans les mêmes tables & vis-à-vis l'un de l'autre, chaque fois que le nombre du dé porte une dame ſur une fléche, qui ſe rencontre vis-à-vis de celle où il y a une dame de celui contre qui l'on joue, cette dame eſt battue, & celui contre qui on joue eſt obligé de la prendre & de la rentrer dans le jeu.

L'on bat en ce jeu malgré ſoi, parce que comme il a été obſervé, l'on eſt obligé de jouer toujours le plus petit nombre, & qu'on ne peut point paſſer une dame par deſſus l'autre : par exemple, votre homme fait d'abord trois & deux, il faut qu'il joue le deux qui eſt le plus petit nombre. Si vous faites deux & as, vous ne pouvez pas battre & jouer le deux; & vous êtes contraint de jouer l'as, parce que c'eſt le plus petit nombre.

Si votre homme fait le ſecond coup, ſix & deux,

il faut par la raiſon ci-deſſus, qu'il joue le deux de la même dame dont il avoit déja joué un deux, parce que c'eſt encore une des régles de ce jeu, qu'on ne peut accoupler ſes dames, ſinon dans le coin de repos; votre homme ayant joué ce ſecond deux, il a ſa dame ſur la quatrieme caſe de la premiere table de ſon côté, vous avez votre as ſur la premiere table de votre côté; ainſi ſi vous faites quatre & trois, vous ne pouvez pas vous diſpenſer de battre la dame de votre homme, c'eſt-à-dire, de mettre votre dame ſur la quatrieme caſe de votre côté, vis-à-vis la ſienne; parce que vous ne pouvez jouer le trois qui eſt le plus petit nombre, qu'avec la dame dont vous avez joué l'as, ne vous étant pas permis de paſſer une dame par deſſus l'autre.

Votre homme qui a été battu, reprend donc ſa dame & joue; s'il fait cinq & quatre, il vous bat à ſon tour, étant contraint de jouer le quatre.

Cette régle qu'on ne peut paſſer ſes dames l'une ſur l'autre, fait que l'on joue ſouvent beaucoup de coups inutiles, ſur-tout uuand on a mené & conduit ſes dames; ſçavoir, l'une dans un coin, & les deux autres tout contre; enſorte qu'on ne peut les mettre ſur le coin, qu'en faiſant un as, & puis un deux, & l'on ſouhaite alors avec empreſſement d'être battu, pour ſortir de cette gêne.

CHAPITRE VII.

Du Coin de Repos.

LE coin de repos en ce jeu eſt la douzieme caſe. Il eſt appellé coin de repos, parce que les dames qui y ſont une fois entrées, ſont en ſûreté, & ne peuvent plus être battues, & c'eſt un grand avantage en ce jeu, pour celui qui y en met une le premier.

Celui qui le plutôt a mis ses trois dames dans son coin a gagné la partie. S'il les y mettoit toutes trois avant que son homme y en eût mis aucune, il gagneroit double si on en étoit convenu.

REGLES DU JEU

DES DAMES RABATTUES.

CHAPITRE PREMIER.

De la qualité de ce jeu, & pourquoi on le nomme des dames rabattues.

CE jeu est de tous les jeux de table, un des plus faciles à apprendre, & l'on peut dire que le hasard seul y décide.

On le nomme le jeu des dames rabattues, parce que l'on y rabat effectivement toutes ses dames les unes après les autres, & on les couche toutes plates l'une devant l'autre, comme il sera expliqué ci-après.

CHAPITRE II.

De ce qui est nécessaire pour jouer & commencer à jouer, & combien on peut jouer ensemble.

CE jeu se joue dans un Trictrac, qui doit être garni de quinze dames de chaque couleur, de deux cornets, & de dés.

On ne le peut jouer que deux ensemble, & pour commencer on donne le choix des dames & des cornets à celui que l'on considere ou chez qui l'on joue, ou qui joue chez vous.

Pour ce qui eſt du dé, on tire à qui l'aura.

On ne joue qu'avec deux dés, & chacun ſe ſert, c'eſt-à-dire, met les dés dans ſon cornet.

CHAPITRE III.

De la maniere de diſpoſer le jeu & placer ſes Dames pour jouer.

QUand on veut jouer à ce jeu, & qu'on a ouvert le Trictrac, il faut que chacun mette toutes ſes dames dans la table du Trictrac, la plus près du jour, & là qu'il faſſe ſix piles ou tas de ſes dames, ſur toutes les fléches qui ſont de ſon côté; ſur chacune des trois premieres fléches, proche le jour, il faut mettre deux dames qui font ſix dames, & ſur chacune des trois autres fléches, qui ſont juſqu'à la bande de ſéparation, il faut mettre trois dames, qui, avec les ſix précédentes, compoſent les quinze dames de chaque Joueur.

Sur-tout il faut obſerver de mettre toutes ſes dames l'une ſur l'autre, & non point accouplées en maniere de caſe.

CHAPITRE IV.

De la maniere de nommer & jouer ou jetter les dés; & quand le coup eſt bon ou non.

ON nomme le dé en ce jeu, de même qu'aux autres jeux de table, c'eſt-à-dire, le plus gros nombre le premier.

Les doublets ne s'y jouent qu'une fois, de même qu'au Trictrac.

Il faut jouer le dé rondement ſans héſiter, & le faire toucher du moins la bande de ſon homme. Il

est bon par-tout dans le Trictrac, pourvu qu'il ne soit en l'air.

Il est permis de changer de dés, & même de rompre quand on appréhende quelques coups.

L'on peut aussi convenir de ne point rompre, & établir une peine contre celui qui rompra.

CHAPITRE V.

De la maniere de jouer ses Dames.

QUand chacun a empilé ses dames, suivant ce qui est observé ci-devant, celui qui a gagné le dé, joue, & rabat de dessus sa pile deux dames, suivant le nombre qu'il a fait.

On commence à compter par la case la plus près du jour, ainsi celui qui a fait six & as, abat la dame qui est empilée sur la premiere case, où il n'y a que deux dames, & par-là il joue l'as.

Pour le six, il abat une des trois dames qui sont sur la case qui joint la bande de séparation.

Vous entendez par-là, que l'on prend l'as sur la premiere case ou pile, le deux sur la seconde, le trois sur la troisieme, le quatre sur la quatrieme, le cinq sur la cinquieme, & le six sur la sixieme pile, qui est la derniere.

Vous voyez d'abord que cette maniere de jouer les nombres, est bien différente des autres jeux de table, où par exemple pour jouer un six l'on place la dame six fléche au dessus de l'endroit d'où elle part, au lieu qu'ici l'on ne fait que mettre la dame à bas, sur la même fléche où elle étoit empilée.

Quand vous avez joué votre six & as, votre homme joue le dé à son tour; s'il fait un doublet, par exemple, terne ou double deux, comme sur les cases du trois & du deux il n'a qu'une dame à abattre, vous abattez l'autre pour lui; mais par-

ce qu'il a fait un doublet, il a encore le dé, & joue derechef; & s'il fait un second doublet, il rejoue encore. En un mot, celui qui fait un doublet a toujours le dé, jusqu'à ce qu'il ait fait un coup simple.

Voilà donc deux choses essentielles à remarquer en ce jeu.

La premiere, que tout ce qui ne peut point être joué par l'un des Joueurs, l'autre le joue, supposé qu'il le puisse; & s'il ne le peut pas, il n'est joué ni par l'un ni par l'autre.

Par exemple, votre homme a d'abord fait deux & as qu'il a joué, vous avez ensuite joué, & avez amené le même coup que vous avez pareillement joué, votre homme rejoue & fait encore deux & as; il ne les joue point, ni vous non plus, parce que vous n'avez ni l'un ni l'autre aucun de ces nombres, les ayant déja abattus.

La seconde, que celui qui fait un doublet conserve le dé, & joue tant qu'il ait fait un coup simple.

On appelle coup simple les nombres inégaux, comme sont six & cinq, cinq & quatre, trois & deux, quatre & trois, &c.

Les doublets sont deux nombres semblables, tels que sont sanne, double deux, terne, quaderne, ambezas, quine.

Toute la conduite que ce jeu demande, c'est d'être attentif aux nombres que celui contre qui l'on joue amene, afin de ne pas manquer à jouer tout ce qu'il ne joue pas. Car celui contre qui l'on joue, n'est pas obligé de vous avertir de votre jeu; au contraire, il a intérêt que vous oubliiez à jouer tous les nombres que vous pourriez jouer, afin d'avancer son jeu plus que vous.

CHAPITRE VI.

De la maniere de lever & rompre son jeu.

APrès avoir rabattu ses dames de dessus les diverses piles & tas, comme il vient d'être expliqué, celui qui le premier les a toutes rabattues, leve à chaque coup de dé les dames dans le même ordre qu'il les a d'abord jouées.

Par exemple, s'il fait beset, il leve les deux dames de la premiere case, & parce qu'il a fait un doublet, il joue encore une fois; s'il fait un second beset, il ne leve rien, ne lui étant pas permis de jouer beset tout d'une, en prenant une dame sur la seconde case, parce que chaque case en ce jeu a son nombre fixe & certain, & que la seconde case ne peut servir qu'à jouer un deux, ou deux, & la troisieme un trois, & ainsi des autres; & quoiqu'il soit dit ci-devant que les nombres que l'on ne peut pas jouer, sont joués par l'autre, cette regle reçoit ici son exception. Car, par exemple, si après que vous avez rabattu l'as, le deux, le trois, &c. il vous reste encore un cinq ou un six à rabattre, & que votre homme ayant tout rabattu, & levé un beset, ait fait un second beset; en ce cas, ni lui ni vous, ne leverez rien: lui, parce qu'il n'a plus de beset à jouer; & vous, parce que c'est une des regles de ce jeu, qu'on ne peut rien lever tant que l'on n'a point abattu toutes ses dames; ainsi n'ayant point abattu toutes vos dames, non-seulement vous ne pouvez pas jouer ce que votre homme ne joue point; mais qui plus est, c'est que vous ne pouvez pas jouer vous-même les nombres que vous faites, & c'est votre homme qui les joue pour vous jusqu'à ce que vous ayez rabattu votre derniere dame; ce qui fait que bien souvent votre homme n'a plus que deux ou trois dames à lever, lorsque votre der-

nier nombre arrive, quelquefois même il n'en a plus qu'une; mais quand une fois vous avez abattu votre derniere dame, alors vous levez bien plus promptement que votre homme n'a fait; car vous ne pouvez plus rien faire pour lui, à moins que vous ne fussiez extrêmement malheureux; lui au contraire travaille toujours pour vous, car comme il a peu de dames, il ne sçauroit si facilement faire les nombres qui lui manquent, & il arrive assez souvent que celui qui a commencé à lever, perd encore la partie.

Celui qui le premier a levé toutes ses dames, a gagné la partie.

La regle que bois touché doit être joué, n'a point lieu en ce jeu, parce que, comme il a été dit, chaque pile de bois a son nombre fixe, étant impossible de pouvoir jouer le même nombre de différents endroits; ainsi supposé que vous ayez fait un carme, & qu'au lieu d'abattre les dames de la quatrieme case, vous ayez abattu deux dames de la cinquieme, vous pouvez & même vous devez remettre vos deux dames sur votre cinquieme pile, & jouer votre carme comme il doit être joué.

REGLES DU JEU *DU PLEIN.*

CHAPITRE PREMIER.

De la qualité de ce Jeu, & pourquoi on le nomme le Jeu du Plein.

CEux qui sçavent jouer au Trictrac, apprennent très-facilement ce jeu, il demande quelque conduite, mais l'on peut dire que le hasard y a

plus de part que le bien joué, puisque celui qui y fait les plus grands nombres, gagne infailliblement la partie.

Il est appellé le jeu du Plein, parce que les Joueurs ne tendent qu'à remplir & faire leur plein ; c'est-à-dire, à parvenir à mettre douze dames couvertes & accouplées dans la table du grand jan, que l'on appelle au Trictrac indifféremment, grand jan ou grand plein.

CHAPITRE II.

De ce qui est nécessaire pour jouer & commencer à jouer, & combien on peut jouer ensemble.

L'On joue ce jeu dans un Trictac, dans lequel il faut qu'il y ait trente dames, moitié d'une couleur & moitié d'une autre, de deux cornets & de dés.

Ce jeu ne peut être joué qu'entre deux personnes, dont l'une ou même toutes deux peuvent prendre des conseils ou s'associer, le tout du consentement l'un de l'autre.

Avant de commencer, on doit, suivant les regles de l'honnêteté, donner le choix des dames & des cornets à la personne que l'on considere.

Ensuite on tire à qui aura le dé, pour cela chacun en prend un & jette, celui qui a fait le plus gros nombre a le dé.

On ne joue qu'avec deux dés & chacun se sert, c'est-à-dire, met les dés dans son cornet.

CHAPITRE III.

De la maniere de difpofer le Jeu & placer fes dames pour jouer.

IL faut difpofer le Triĉtrac, de la même maniere que fi l'on vouloit jouer au jeu du Trictrac, c'eft-à-dire, qu'il faut que la table dans laquelle on veut faire fon plein, foit du côté de la fenêtre.

Cela fait, chacun empile fes dames fur la premiere cafe ou lame de la table, la plus éloignée du jour, tout de même qu'au Triĉtrac.

CHAPITRE IV.

De la maniere de nommer & jouer ou jetter les dés, & quand le coup eft bon ou non.

LE Lecteur trouvera l'explication du contenu en ce Chapitre, dans les regles du Revertier; ainfi on n'en dira rien ici.

CHAPITRE V.

De la maniere de jouer fes dames, & la fin du jeu.

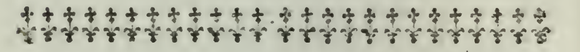
VOs dames étant empilées, comme il vient d'être dit. Il faut abattre d'abord beaucoup de bois, enfuite coucher fix dames toutes plates fur les fleches du grand-jan, parce qu'il eft facile de couvrir après quand on a du bois abattu.

Il eft permis en ce jeu de met re une feule dame dans le coin, qu'on nomme au Triĉtrac, coin de repos.

Les doublets s'y jouent comme au Revertier, doublement.

Il faut sur-tout bien prendre garde de ne point forcer son jeu, & tâcher d'avoir toujours les grands doublets à jouer.

Celui qui a plutôt couvert toutes ses dames dans la seconde table, a gagné la partie; mais il n'a pas le dé pour la revanche, & on tire à qui l'aura.



REGLES DU JEU

DU TOC.

CHAPITRE PREMIER.

De la qualité de ce Jeu, & pourquoi on le nommè du Toc.

TOus ceux qui sçavent le jeu du Trictrac à fond, peuvent jouer très-facilement au jeu du Toc, parce que l'un & l'autre consiste dans les mêmes regles, dans la même marche & disposition du jeu.

Il est appellé le jeu du Toc, parce que le seul but de ceux qui jouent, est de toucher & battre leur adversaire, ou de gagner une partie double ou simple, par un jan ou par un plein, ainsi qu'il sera expliqué ci-après.



CHAPITRE II.

De ce qui eſt néceſſaire pour jouer & commencer à jouer, & combien on peut jouer enſemble.

CE jeu ſe réglant comme le Trictrac, il faut pour y jouer avoir un Trictrac garni de quinze dames de chaque couleur, qui font trente en tout, de deux cornets, de dés, & deux fiches ou fichets, pour marquer les trous ou parties, quand on joue en pluſieurs parties.

L'on doit de même qu'aux autres jeux, donner le choix des dames & des cornets.

On ne joue qu'avec deux dés, & chacun ſe ſert; c'eſt-à-dire, met les dés dans ſon cornet.

Avant de commencer la partie, les deux perſonnes qui doivent jouer (car on ne peut jouer que deux enſemble) tirent le dé à qui l'aura.

CHAPITRE III.

De la maniere de diſpoſer le Jeu & placer ſes Dames pour jouer.

ON place ſes dames à ce jeu de même qu'au Trictrac, c'eſt-à-dire, qu'on les met ſur la premiere lame de la premiere table, pour les mener enſuite dans la ſeconde, & y faire ſon plein & grand-jan.

CHAPITRE IV.

De la maniere de nommer & jouer ou jetter les dés; & quand le coup eſt bon ou non.

L'On nomme les nombres du dé en ce jeu, comme au Trictrac, c'eſt-à dire, le plus gros nombre le premier.

Les doublets, ainsi qu'au Trictrac, ne s'y jouent qu'une fois.

L'on doit jouer le dé rondement, & ne point affecter de le laisser seulement couler hors du cornet, pour tâcher de faire un petit nombre.

Le dé est bon par-tout dans le Trictrac, suivant qu'il est dit dans les regles des jeux précédens, pourvu qu'il ne soit point en l'air.

CHAPITRE V

De la conduite qu'il faut tenir en ce Jeu.

L'On ne marque pas en ce jeu des points comme au jeu de Trictrac ; mais au lieu de points on marque un trou ou deux, selon le coup que l'on fait.

Ce jeu se joue en plusieurs trous, il dépend des Joueurs d'en fixer le nombre ; l'on peut même jouer au premier trou.

Pour vous faire entendre facilement cela, imaginez-vous que vous jouez contre moi au premier trou, que j'ai mon petit-jan fait, à la réserve d'une demi-case, & qu'au premier coup que je joue, je fais mon petit-jan par un nombre simple, si nous jouions au Trictrac, je marquerois seulement quatre points ; mais comme c'est au Toc, au lieu de quatre points, je marque le trou, & j'ai gagné la partie, parce que nous avons joué au premier trou.

Si en commençant la partie, nous convenons de jouer au premier trou, & que la double ira, alors si je remplis par deux moyens ou par un doublet, ou que je vous batte une dame par deux moyens ou par doublet, ou en un mot, que je fasse quelque jan ou rencontre du jeu du Trictrac par doublet : comme par exemple, si je battois le coin, ou que

commençant la partie, je fis jan de deux tables par doublet, ou jan de mezeas par doublet; en ce cas, je gagnerois le double, & vous me payeriez le double de ce que nous aurions joué.

Il faut donc bien remarquer que les mêmes jans & coups du Trictrac, se rencontrent en ce jeu, tant à profit qu'à perte, pour celui qui les fait.

Quand on joue en plusieurs trous, celui qui gagne un trou de son dé, a la liberté de s'en aller de même qu'au Trictrac.

Pour ce qui est de la maniere de jouer, il faut marcher le plus serré que l'on peut, & toujours couvert tant qu'il est possible.

FIN.

TABLE DES CHAPITRES

Des Regles du Jeu du Revertier.

TABLE DES CHAPITRES

Des Regles du Jeu du Toute-Table.

TABLE DES CHAPITRES.

Des Regles du Jeu du Tourne-Case.

TABLE DES CHAPITRES.

Des Regles du Jeu des Dames rabattues.

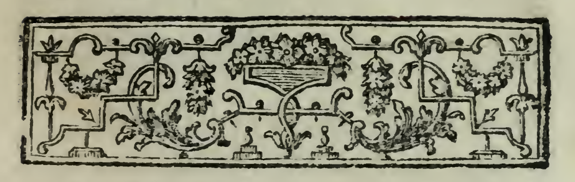
TABLE DES CHAPITRES.

Des Regles du Jeu du Plein.

TABLE DES CHAPITRES

Des Regles du Jeu du Toc.

Fin des Tables des Chapitres.



PRÉFACE.



L feroit inutile de dire beaucoup de chofes à la louange du jeu des Echecs, après que tant de célebres Auteurs anciens & modernes en ont fait l'éloge.

Dom *Pietro Carrera*, qui nous a donné l'an 1617 un gros volume fur l'origine & le progrès de ce Jeu, nous donne en même-temps une lifte qui en contient un nombre trop grand pour entrer dans les pages que j'ai deftinées à cette Préface; j'en nommerai cependant quelques-uns des plus célebres, & des mieux connus dans le monde, qui, felon lui, ont parlé à l'avantage de ce noble jeu : ce font *Herodote*, *Euripide*, *Sophocle*, *Philoftrate*, *Homere*, *Virgile*, *Ariftote*, *Seneque*, *Platon*, *Ovide*, *Horace*, *Quintilien*, *Martial*, *Vida*, &c. Ce même *Carrera* fait voir, & foutient par des raifons qui paroiffent affez convaincantes, que la plupart des fufdits Auteurs, & plufieurs autres, attribuent l'invention de ce Jeu à *Palamede*. Il eft vrai qu'il s'en trouve un grand nombre d'une opinion contraire : quelques-uns veulent qu'il ait exifté avant lui : d'autres nous affurent que le *Philofophe Serfe*, Confeiller d'*Ammolin*, Roi de Babylone, l'inventa pour détourner ce Prince de fon penchant naturel à la cruauté, en l'amufant avec quelque chofe de nouveau,

de divertiſſant & de ſpéculatif. Il eſt dit que les Egyptiens rangerent enſuite ce jeu au nombre des Sciences, dans un temps même où perſonne ne les poſſédoit qu'eux : ce fut aparemment ſur ce principe,

Scientia eſt eorum, quæ conſiſtunt in intellectu.

Cependant, comme il y a ſi long-temps que ce Jeu ou Science exiſte, & qu'il eſt moralement impoſſible d'en fixer l'Auteur, il n'eſt pas étonnant de voir tant d'opinions différentes à ſon ſujet, & qu'il s'en trouve d'aſſez opiniâtres pour ſoutenir qu'il n'y a pas trois cens ans que ce jeu eſt inventé. D'autres, pour lui faire grace, veulent bien le reculer un peu plus, ce qu'ils ne feroient peut-être pas, ſi l'on ne pouvoit les convaincre que dans le Tréſor Royal de l'Abbaye de Saint Denis, on y voit encore aujourd'hui les Echecs avec leſquels l'invincible *Charlemagne* * ſe délaſſoit de ſes fatigues.

Euripide, dans ſa Tragédie d'*Iphigénie* en Aulide, nous dit qu'*Ajax* & *Proteſilaus* jouoient aux Echecs en préſence de *Mérion*, d'*Uliſſe*, & d'autres fameux Grecs. *Homere*, dans le premier Livre de ſon Odiſſée, rapporte que les Princes, Amans de *Pénélope*, jouoient aux Echecs devant la porte de cette Belle : ce qui donna lieu à la traduction de deux vers grecs de ce grand Poëte, par un excellent Auteur.

Invenit autem Procos Superbos, qui quidem tum,
Calculis ante januam animum oblectabant.

Mais ſans s'embarraſſer de toutes ces opinions différentes, touchant l'origine du jeu des Echecs, on ne pourra jamais diſconvenir qu'il n'ait contribué depuis un grand nombre de ſiecles à l'amuſer

* *Charlemagne* vivoit dans le huitieme ſiecle.

ment des plus fameux Héros de l'antiquité, & que la plupart de ceux d'aujourd'hui se font encore un plaisir de le pratiquer.

L'Histoire nous rapporte que Charles XII, Roi de Suede, étoit un Prince dont la vertu & l'héroïsme formoient également le caractere. Il étoit non-seulement capable de résister à toutes les amorces & tentations du vice; mais il sçavoit encore se refuser tout ce que la délicatesse peut fournir aux plaisirs de la vie humaine. Il haïssoit le jeu, & le défendoit à ses troupes & à ses sujets; mais celui des Echecs en étoit tellement excepté, que lui-même l'encourageoit par le goût & le plaisir qu'il paroissoit y prendre. *Voltaire* nous dit que ce Prince étant à Bender, jouoit journellement avec le Général *Poniatofski*, ou avec son Trésorier *Grothusen*.

Cependant comme toute chose est sujette au changement, je vois avec regret que ce noble jeu n'a pas conservé par-tout sa pureté, selon les regles attribuées à *Palamede*. Il est dit que les Grecs les observoient si exactement, qu'ils n'auroient pu souffrir un Echiquier mal tourné. Ils vouloient absolument (comparant toujours ce jeu à une bataille) que la tour de la droite fût placée sur une case blanche, parce que cette couleur étant de bon augure parmi eux, chacun des deux combattans se promettoit la victoire par le moyen de cette case blanche à leur droite.

En plusieurs endroits de l'Allemagne, on a défiguré ce jeu à ne le reconnoître que par la forme de l'Echiquier & des pieces. Premiérement, on fait jouer deux coups de suite en commençant la partie; cette méthode doit paroître d'autant plus ridicule, qu'il n'y a aucun jeu où l'on ne joue alternativement chacun à son tour: & d'ailleurs pourra-t-on aisément concevoir qu'entre deux bons Joueurs, celui qui joue le dernier, ait beaucoup

de chance pour gagner la partie? En second lieu, on donne au pion le droit de passer prise; ce qui forme non-seulement un Jeu tout différent du véritable, mais il diminue beaucoup de sa beauté, parce qu'un seul pion pourra passer au devant de deux autres, qui avec adresse & peine se seront industrieusement glissés à trois cases de dames, & qui se trouveront arrêtés par le roi ou par un fou adversaire, tandis que ce seul pion ira ou faire une dame ou vous forcera d'abandonner tous les vôtres avancés, pour venir faire la guerre à ce misérable qui n'a aucun mérite, & qui n'a rendu aucun service dans le courant de la partie. C'est assurément tout opposé aux maximes de la guerre, où le mérite seul peut contribuer à l'avancement d'un simple soldat. De plus, lorsque le roi roque, il a le privilege de pousser en même-temps le pion de la tour, & dans ce cas il joue encore deux fois de suite. Selon moi, toutes ces difformités ont été introduites par ces chicaneurs, qui pour leur avantage auront fait jouer les gens à leur fantaisie.

Dans ce beau chemin de critique, il m'est impossible d'avoir assez de complaisance pour épargner mes compatriotes qui ont donné dans une erreur aussi grande que celle des Allemands. Ils sont d'autant moins pardonnables, qu'il y a parmi eux une quantité de très-bons Joueurs, & même des plus excellens de l'Europe. Il est donc à présumer qu'ils se sont laissés entraîner (comme j'ai fait autrefois) par une mauvaise coutume établie, selon toute apparence, par quelqu'ignorant qui aura été l'introducteur de ce Jeu dans le Royaume. Je me persuade que c'étoit un Joueur de dame, qui ne sçachant à peu près que la marche des Echecs, s'imaginoit qu'en allant à dame, on en pouvoit faire autant que sur un Damier. Je demande donc (sans citer *Palamede*, ou d'autres qui ont limité ce jeu à une seule dame, deux tours, deux Chevaliers, &c.)

si cela ne fait pas un bel effet, de voir promener sur un Echiquier deux pions plantés sur une même case, pour marquer une seconde dame? S'il en vient une troisieme (chose que j'ai vue plusieurs fois à Paris) cela fait encore une meilleure figure, surtout lorsque le cu du pion est à peu près aussi large que la case qui en doit contenir deux. Je laisse donc à juger à présent si cette méthode n'est pas des plus ridicules, & d'autant plus blâmable, qu'elle ne se pratique dans aucun endroit où le jeu des Echecs est connu.

Toutefois, si malgré mes remontrances, mes compatriotes s'obstinoient à continuer dans la même erreur, je veux les exhorter d'avoir au moins la précaution, pour éviter toute chicane, de faire faire dans un jeu d'Echecs trois ou quatre dames, autant de tours, chevaliers, &c. pour les placer au besoin.

Je reviens à Dom *Pietro Carrera*, qui, selon toute apparence, a servi de modele au Calabrois & à d'autres Auteurs : cependant ni lui ni aucun d'eux ne nous ont donné, malgré leur grande prolixité, que des instructions imparfaites & insuffisantes pour former un bon Joueur. Ils se sont uniquement appliqués à ne nous donner que des ouvertures des Jeux, & ensuite ils nous abandonnent au soin d'en étudier les fins ; de sorte que le Joueur reste à peu près aussi embarrassé que s'il eût été contraint de commencer la partie sans instruction.

Cunningham & *Bertin* nous donnent des Gambits qui font perdre ou gagner en faisant mal jouer l'adversaire. Il n'est pas douteux qu'ils n'aient trouvé leur compte dans une méthode si facile & si peu laborieuse; mais aussi quelle utilité un amateur peut-il tirer d'une instruction semblable? J'ai connu des Joueurs d'Echecs qui sçavoient tout le Calabrois & d'autres Auteurs par cœur,

& qui, après avoir joué les quatre ou cinq premiers coups, ne sçavoient plus où donner de la tête; mais j'ose dire hardiment que celui qui sçaura mettre en usage les regles que je donne ici, ne sera jamais dans le même cas. Je me suis gardé d'imiter ces Auteurs qui, ne sçachant comment remplir leurs feuilles, les ont farcies de quantité de Jeux rangés, (mais plutôt jeux d'enfans, parce que leur situation ne se rencontrera pas une fois en mille ans) pour montrer des fins de parties qui n'aboutissent à rien. Les amateurs se contenteront; j'espere de leur avoir donné un *Modicum & Bonum*, qui est utile, instructif, & qui peut se rencontrer dans toutes les Parties.

J'omets même tous les mats, excepté celui du fou & de la tour, contre une tour adversaire, étant le mat le plus difficile qu'il y ait sur l'Echiquier. *Carrera* nous dit bien que ce mat peut se forcer, mais on peut douter par ses écrits qu'il ait sçu lui-même le coup.

Mon but principal est de me rendre recommandable par une nouveauté dont personne ne s'est avisé, ou peut-être n'en a été capable; c'est celle de bien jouer les pions : ils sont l'ame des échecs; ce sont eux qui forment uniquement l'attaque & la défense, & de leur bon & mauvais arrangement dépend entiérement le gain ou la perte de la partie.

Un Joueur qui ne sçait pas (même en jouant bien un pion) la raison pour laquelle il le joue, est à comparer à un Général qui a beaucoup de pratique & peu de théorie.

Dans mes quatre premieres Parties, on y verra depuis le commencement jusqu'à la fin une défense réguliere de part & d'autre.

On y pourra apprendre, par des réflexions que je donne sur les coups principaux, & qui paroissent les moins intelligibles, la raison pour laquelle

on est contraint de les jouer, & qu'en jouant toute autre chose, on perd indubitablement la partie. C'est ce que je fais par des renvois, afin qu'en voyant les effets, on puisse d'autant mieux en concevoir les raisons.

On verra dans les Gambits que ces sortes de parties ne décident rien en faveur de celui qui attaque, ni de celui qui les défend; & lorsqu'on joue bien de part & d'autre, la partie se réduit plutôt à une remise qu'à un gain assuré d'un côté ou de l'autre. Il est vrai que si l'un ou l'autre fait une faute dans les dix ou douze premiers coups, la partie est perdue.

Mes renvois qui seront plus fréquens, quoique moins instructifs que ceux de mes autres parties, le feront voir.

Le Gambit de la dame entraînant après soi, dans les premiers coups, un grand nombre de différentes parties, a rebuté jusqu'à présent tous les Auteurs d'en entreprendre la dissection.

Ils se sont contentés d'en parler, & de nous donner quelques commencemens remplis de faux coups: je me flatte d'en avoir trouvé la véritable défense.

En finissant, j'avertis les amateurs, que dans toutes mes remarques, renvois, &c. pour éviter toute équivoque, je traite toujours le *blanc* à la seconde personne, & le *noir* à la troisieme, comme par exemple, vous jouez, vous prendrez, vous auriez pris, s'entend toujours le *blanc*; & il joue, il prendra, il auroit pris, s'entend le *noir*.

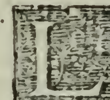




LE JEU
DES
ECHECS.

PREMIERE PARTIE.

Où il y a deux renvois, l'un au douzieme, & l'autre au trente-septieme coup.

1er. coup. Blanc.  E pion du roi deux pas.

Noir. De même.

2. B. Le fou du roi à la quatrieme case du fou de sa dame.

N. De même.

3. B. Le pion du fou de la dame un pas.

N. Le chevalier du roi à la troisieme case de son fou.

4. B. Le pion de la dame deux pas. (*a*)

N. Le pion le prend.

(*a*) Ce pion se pousse deux pas pour deux raisons d'importance ; la premiere, pour empêcher le fou du roi de votre adversaire de battre sur le pion du fou de votre roi, la seconde, pour mettre la force de vos pions dans l'Echi-

5. B. Le pion reprend le pion. (*b*)

N. Le fou du roi à la troisieme case de chevalier de sa dame. (*c*)

6. B. Le chevalier de la dame à la troisieme case de son fou.

N. Le roi roque.

7. B. Le chevalier du roi à la seconde case de son roi. (*d*)

N. Le pion du fou de la dame un pas.

8. B. Le fou du roi à la troisieme case de sa dame. (*e*)

N. Le pion de la dame deux pas.

9. B. Le pion du roi un pas.

N. Le chevalier du roi à la case de son roi.

quier, ce qui est de grande conséquence pour parvenir à faire une dame.

(*b*) Lorsque vous vous trouvez dans la situation présente, sçavoir, un de vos pions à la quatrieme case de votre roi, & l'autre à la quatrieme case de votre dame, il faut se garder d'en pousser aucun des deux avant que votre adversaire ne propose de changer l'un pour l'autre : c'est ce que vous éviterez alors, en poussant en avant le pion qui est attaqué. Il faut aussi remarquer que des pions soutenus sur la même ligne, comme sont à présent ces deux pions, empêchent beaucoup les pieces de votre adversaire de se poster dans votre jeu. Cette régle peut également servir pour tous les pions situés ainsi.

(*c*) Si au lieu de se retirer ce fou donne échec, il faut couvrir du fou ; & si en ce cas il prend votre fou, il faut reprendre du cavalier, puisque par ce moyen il défend le pion de votre roi, qui autrement resteroit en prise ; mais préalablement il ne le prendra pas, parce qu'un bon Joueur tâche de conserver le fou de son roi tant qu'il est possible.

(*d*) Il faut se garder de le jouer à la troisieme case de son fou, avant que le pion de ce fou ne soit avancé de deux pas, parce qu'autrement le cavalier empêcheroit sa marche.

(*e*) Ce fou se retire pour éviter d'être attaqué par le pion de la dame noire, parce qu'en tel cas vous seriez contraint de prendre son pion avec le votre, ce qui ôteroit la force de votre jeu, & gâteroit le projet marqué dans la premiere & seconde observation. Voyez les lettres *a* & *b*.

10. B. Le fou de la dame à la troisieme case du roi.
N. Le pion du fou du roi un pas. (*f*)
11. B. La dame à sa seconde case. (*g*)
N. Le pion du fou du roi prend le pion. (*h*)
12. B. Le pion de la dame le reprend.
N. Le fou de la dame à la troisieme case de son roi. (*i*)

(*f*) Il joue ce pion pour faire une ouverture à sa tour, & cela ne peut lui manquer, soit qu'il soit pris, ou qu'il prenne.

(*g*) Si au lieu de jouer votre dame vous preniez le pion qui vous est offert, vous feriez une grosse faute, parce qu'en tel cas votre pion royal perdroit sa ligne, au lieu qu'en le laissant prendre, vous le remplacez par celui de votre dame, & le soutenez ensuite par celui du fou de votre roi. Ces deux pions ensemble doivent indubitablement faire le gain de votre partie, puisque pour les séparer, il faudra nécessairement que votre adversaire perde une piece, ou qu'il souffre que l'un ou l'autre de ces pions aille à dame, comme vous verrez par la suite. Il est donc de conséquence de jouer votre dame. 1°. Pour soutenir ce grand pion du fou de votre roi. 2°. Pour soutenir le fou de votre dame, qui étant pris, vous obligeroit à reprendre le sien par le même pion qui doit soutenir celui de votre roi, ce qui causeroit non-seulement la séparation de vos meilleurs pions, mais la perte de la partie sans aucune ressource.

(*h*) Il prend le pion pour suivre son projet, qui est celui de faire place à sa tour.

(*i*) Il joue ce fou pour soutenir le pion de sa dame, & pousser ensuite le pion du fou de sa dame ; mais comme il pourroit prendre votre fou sans préjudice du coup qu'il joue, il choisit plutôt de vous laisser prendre, parce qu'en tel cas il fait place à la tour de sa dame, quoiqu'il fasse par là doubler le pion de son chevalier : mais il faut observer qu'un pion doublé, lorsqu'il est entouré de trois ou quatre autres pions, n'est point du tout désavantageux. Cependant pour que ce coup ne soit point critiqué, j'en ferai le sujet d'un renvoi qui commencera au douzieme coup de cette présente partie, ou le fou noir prendra le fou de la dame blanche, & ferai voir qu'en jouant parfaitement bien des deux côtés, la partie reviendra toujours au même. Le pion du roi avec celui de la dame, ou celui du fou du roi, bien joués & bien soutenus, doi-

13. B. Le chevalier du roi à la quatrieme case du fou de son roi. (*k*)
N. La dame à la seconde case de son roi.
14. B. Le fou de la dame prend le fou noir.
N. Le pion prend le fou (*l*)
15. B. Le roi roque du côté de sa tour. (*m*)
N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.
16. B. Le chevalier prend le fou noir.
N. La dame reprend le chevalier.
17. B. Le pion du fou du roi deux pas.
N. Le chevalier du roi à la seconde case du fou de sa dame.
18. B. La tour de la dame à la case de son roi.
N. Le pion du chevalier du roi un pas. (*n*)
19. B. Le pion de la tour du roi un pas. (*o*)
N. Le pion de la dame un pas.
20. B. Le chevalier à la quatrieme case de son roi.
N. Le pion de la tour du roi un pas. (*p*)

vent indubitablement gagner la partie. Je ne pourrai faire les renvois que dans les coups les plus essentiels ; car si je prétendois faire de même sur tous les différens coups, cela m'entraîneroit à l'infini.

(*k*) Le pion de votre roi n'étant point encore en danger, votre chevalier attaque immédiatement son fou pour le déloger.

(*l*) Comme il est toujours dangereux de laisser le fou du roi de l'adversaire sur la ligne qui bat le pion du fou de votre roi, outre que cette piece est indubitablement celle qui peut vous nuire dans l'attaque, il faut non-seulement lui opposer, quand on peut, le fou de la dame ; mais il faut s'en défaire pour une autre piece, quand l'occasion se présente.

(*m*) Vous roquez du côté de la tour du roi pour soutenir d'autant mieux le pion du fou de votre roi, que vous avancerez deux pas aussi-tôt que celui de votre roi sera attaqué.

(*n*) Il est contraint de jouer ce pion pour empêcher que vous ne poussiez celui du fou du roi sur sa dame.

(*o*) Ce pion de la tour du roi se joue pour unir tous vos pions, & les pousser ensuite avec vigueur.

(*p*) Il joue ce pion pour empêcher votre chevalier d'en-

21. B. Le pion du chevalier de la dame un pas.
N. Le pion de la tour de la dame un pas.
22. Le pion du chevalier du roi deux pas.
N. Le chevalier du roi à la quatrieme case de sa dame.
23. B. Le chevalier à la troisieme case du chevalier de son roi. (*q*)
N. Le chevalier du roi à la troisieme case du roi adversaire. (*r*)
24. B. La tour de la dame prend le chevalier.
N. Le pion reprend la tour.
25. B. La dame prend le pion.
N. La tour de la dame prend le pion de la tour opposée.
26. B. La tour à la case de son roi. (*s*)
N. La dame prend le pion du chevalier de la dame blanche.
27. B. La dame à la quatrieme case de son roi.
N. La dame à la troisieme case de son roi. (*t*)
28. B. Le pion du fou du roi un pas.
N. Le pion le prend.
29. B. Le pion reprend le pion. (*u*)

trer dans son jeu, & de faire déplacer sa dame, ce qui donneroit dabord un champ libre à vos pions.

(*q*) Vous jouez ce chevalier pour pousser ensuite le pion du fou de votre roi, qui est alors soutenu par trois pieces, le fou, la tour & le chevalier.

(*r*) Il joue ce chevalier pour empêcher votre projet, & rompre vos pions, ce qui seroit indubitablement en avançant le pion du chevalier de son roi; mais en sacrifiant la tour, vous rompez son dessein.

(*s*) Vous jouez cette tour pour soutenir le pion de votre roi, qui resteroit en prise en poussant celui du fou de votre roi.

(*t*) La dame revient à la troisieme case de son roi pour parer le mat qui se prépare.

(*u*) Si vous ne repreniez point du pion, votre premier projet fait dès le commencement du jeu se réduiroit à rien, & vous courriez risque de perdre la partie.

N. La dame à sa quatrieme case. (*x*)

30. B. La dame prend la dame.

N. Le pion reprend la dame.

31. B. Le fou prend le pion en prise.

N. Le chevalier à sa troisieme case.

32. B. Le pion du fou du roi un pas. (*y*)

N. La tour de la dame à la seconde case du chevalier de la dame contraire.

33. B. Le fou à la troisieme case de sa dame.

N. Le roi à la seconde case de son fou.

34. B. Le fou à la quatrieme case du fou du roi noir.

N. Le chevalier à la quatrieme case du fou de la dame blanche.

35. B. Le chevalier à la quatrieme case de la tour du roi noir.

N. La tour du roi donne échec.

36. B. Le fou couvre l'échec.

N. Le chevalier à la seconde case de la dame blanche.

37. B. Le pion du roi donne échec.

N. Le roi à la troisieme case de son chevalier. (*z*)

38. B. Le pion du fou du roi un pas.

N. La tour à la case du fou de son roi.

39. B. Le chevalier donne échec à la quatrieme case du fou de son roi.

N. Le roi à la seconde case de son chevalier.

40. B. Le fou à la quatrieme case de la tour du roi noir.

N. Ce qu'il voudra, le blanc pousse à dame.

(*x*) La dame offre à changer pour gâter le projet du mat par le fou & la dame de l'adversaire.

(*y*) Il est à observer que quand vous avez un fou sur le blanc, il faut ranger vos pions sur le noir, parce qu'en tel cas votre fou sert à chasser le roi ou les pieces qui veulent se glisser parmi eux : peu de Joueurs ont fait cette remarque, qui est pourtant fort essentielle.

(*z*) Le roi pouvant se retirer à la case de son fou, cela donne lieu à un second renvoi sur ce coup.

PREMIER RENVOI

DE LA PREMIERE PARTIE.

Qui change au douzieme coup que le noir joue.

12. B *Lanc.*
Noir. Le fou du roi prend le fou de la dame blanche.
13. B. La dame reprend le fou.
N. Le fou de la dame à la troisieme case de son roi.
14. B. Le chevalier du roi à la quatrieme case du fou de son roi.
N. La dame à la seconde case de son roi.
15. B. Le chevalier prend le fou.
N. La dame prend le chevalier.
16. B. Le roi roque du côté de sa tour.
N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.
17. B. Le pion du fou du roi deux pas.
N. Le pion du chevalier du roi un pas.
18. B. Le pion de la tour du roi un pas.
N. Le chevalier du roi à sa seconde case.
19. B. Le pion du chevalier du roi deux pas.
N. Le pion du fou de la dame un pas.
20. B. Le chevalier à la seconde case de son roi.
N. Le pion de sa dame un pas.
21. B. La dame à la seconde case.
N. Le chevalier de la dame à sa troisieme case.
22. B. Le chevalier à la troisieme case du chevalier de son roi.
N. Le chevalier de la dame à la quatrieme case de sa dame.
23. B. La tour de la dame à la case de son roi.
N. Le chevalier de la dame à la troisieme case du roi blanc.

24. B. La tour prend le chevalier.
N. Le pion reprend la tour.
25. B. La dame reprend le pion.
N. La dame prend le pion de la tour de la dame blanche.
26. B. Le pion du fou du roi un pas.
N. La dame prend le pion.
27. B. Le pion du fou du roi un pas.
N. Le chevalier à la case de son roi.
28. B. Le pion du chevalier du roi un pas.
N. La dame à la quatrieme case de la dame blanche.
29. B. La dame prend sa dame.
N. Le pion reprend la dame.
30. B. Le pion du roi un pas.
N. Le chevalier à la troisieme case de sa dame.
31. B. Le chevalier à la quatrieme case de son roi.
N. Le chevalier à la quatrieme case du fou de son roi.
32. B. La tour prend le chevalier.
N. Le pion reprend la tour.
33. B. Le chevalier à la troisieme case de la dame noire.
N. Le pion du fou du roi un pas, ou toute autre chose, la perte étant inévitable.
34. B. Le pion du roi un pas.
N. La tour à la case du chevalier de sa dame.
35. B. Le fou donne échec.
N. Le roi se retire n'ayant qu'un seul endroit.
36. B. Le chevalier donne échec.
N. Le roi où il peut.
37. B. Le chevalier à la case de la dame noire donnant échec à la découverte.
N. Le roi où il peut.
38. B. Pousse le pion du roi à dame, & donne échec & mat.

SECOND RENVOI
DE LA PREMIERE PARTIE,

Commençant au trente-ſeptieme coup.

37. *coup.* LE pion du roi donne échec.
Blanc. *Noir.* Le roi à la caſe de ſon fou.
38. B. La tour à la caſe de la tour de ſa dame.
N. La tour donne échec à la caſe du chevalier de la dame blanche.
39. B. La tour prend la tour.
N. Le chevalier reprend la tour.
40. B. Le roi à la ſeconde caſe de ſa tour.
N Le chevalier à la troiſieme caſe du fou de la dame blanche.
41. B. Le chevalier à la quatrieme caſe du fou de ſon roi.
N. Le chevalier à la quatrieme caſe du roi blanc.
42. B. Le chevalier prend le pion.
N. La tour à la quatrieme caſe du chevalier de ſon roi.
43. B. Le pion du roi un pas, & donne échec.
N. Le roi à la ſeconde caſe de ſon fou.
44. B. Le fou donne échec à la troiſieme caſe du roi noir.
N. Le roi prend le fou.
45. B. Le pion du roi pouſſe à dame, & gagne la partie.

SECONDE PARTIE,

Dans laquelle il y aura trois Renvois.

Un sur le troisieme, l'autre sur le huitieme, & le dernier sur le vingt-sixieme coup.

1. *coup.* LE pion du roi deux pas.
Blanc. *Noir.* De même.
2. B. Le fou du roi à la quatrieme case du fou de sa dame.
N. Le pion du fou de la dame un pas.
3. B. Le pion de la dame deux pas. (*a*)
N. Le pion prend le pion. (*b*)
4. B. La dame reprend le pion.
N. Le pion de la dame un pas.
5. B. Le pion du fou du roi deux pas.
N. Le fou de la dame à la troisieme case de son roi. (*c*)

(*a*) Il est absolument nécessaire de pousser ce pion deux pas, parce qu'en jouant toute autre chose, il gagneroit le trait, & par conséquent l'attaque sur vous : cela non-seulement dérangeroit tout votre jeu ; mais en poussant le pion de sa dame deux pas, il vous ôteroit le moyen d'empêcher qu'il ne mette la force de ces pions au milieu de l'Echiquier & cela causeroit ensuite la perte inévitable de votre partie, supposant toujours que ni vous ni lui ne fassiez aucune faute.

(*b*) S'il refuse de prendre votre pion pour suivre immédiatement son projet, qui est de déranger votre fou en poussant dessus lui le pion de sa dame, il ne doit pas moins perdre la partie, supposant toujours que l'on joue bien de part & d'autre, parce qu'il ne pourra pas éviter de perdre le pion de sa dame, qui se trouvera séparé de ses camarades ; cela donne lieu à un grand changement dans les dispositions ; ce qui donnera lieu au premier renvoi que vous trouverez après la fin de la partie.

(*c*) Il joue ce fou pour trois bonnes raisons. La premiere & principale, c'est pour pouvoir pousser le pion de sa da-

6. B. Le fou du roi à la troisieme case de sa dame.

N. Le pion de la dame un pas.

7. B. Le pion du roi un pas.

N. Le pion du fou de la dame un pas.

8. B. La dame à la seconde case du fou de son roi.

N. Le chevalier de la dame à la troisieme case du fou de sa dame. (*d*)

9. B. Le pion du fou de la dame un pas.

N. Le pion du chevalier du roi un pas.

10. B. Le pion de la tour du roi un pas.

N. Le pion de la tour du roi deux pas. (*e*)

me, & par ce moyen faire place au fou de son roi. La deuxieme, pour s'opposer au fou du vôtre. Et la troisieme, pour s'en défaire dans l'occasion, selon la regle déja prescrite dans la premiere partie. Voyez la lettre *l* de la premiere partie.

(*d*) Si au lieu de sortir ses pieces, comme il faut en jouant ce chevalier, il s'avisoit de continuer à pousser les pions, il perdroit bien plus facilement la partie, parce qu'il faut observer qu'un pion ou même deux, lorsqu'ils sont trop avancés, à l'exception que toutes les pieces n'aient un champ libre pour les secourir, ou que lesdits pions ne puissent être soutenus ou remplacés par d'autres, il faut les compter comme perdus : c'est ce que vous verrez par un second renvoi dans cette partie que je fais au huitieme coup, par lequel vous pourrez être convaincu que deux pions de front à la quatrieme case de votre jeu, valent mieux que s'ils étoient situés à la sixieme, parce qu'étant si éloignés de leurs corps, ils sont proprement à comparer, comme dans une armée, à des avant-gardes ou sentinelles perdues.

(*e*) Il pousse ce pion deux pas, pour empêcher que vos pions ne viennent fondre sur les siens qui ne sont que trois contre quatre. Il faut donc observer que dans la situation présente deux corps égaux de pions se trouvent sur l'Echiquier, vous en avez quatre du côté de votre roi contre trois des siens, & il n'en a pas moins contre vous du côté de sa dame. Ceux du côté du roi ont l'avantage, le roi étant mieux gardé ; cependant celui des deux qui pourra le plutôt séparer les pions de son adversaire, particuliérement du côté où ils sont les plus forts, doit indubitablement gagner la partie.

11. B. Le pion du chevalier du roi un pas.
N. Le chevalier du roi à la troisieme case de sa tour.
12. B. Le chevalier du roi à la troisieme case de son fou.
N. Le fou du roi à la seconde case de son roi.
13. B. Le pion de la tour de la dame deux pas.
N. Le chevalier du roi à la quatrieme case de son fou.
14. B. Le roi à la case de son fou. (*f*)
N. Le pion de la tour du roi un pas.
15. B. Le pion du chevalier du roi un pas.
N. Le chevalier donne échec au roi & à la tour.
16. B. Le roi à la seconde case de son chevalier.
N. Le chevalier prend la tour.
17. B. Le roi prend le chevalier. (*g*)
N. La dame à la seconde case.
18. B. La dame à la case du chevalier de son roi. (*h*).
N. Le pion de la tour de la dame deux pas.
19. B. Le fou de la dame à la troisieme case de son roi. (*i*)

(*f*) Vous jouez votre roi pour pouvoir, en cas de besoin, former l'attaque à votre gauche comme à la droite.

(*g*) Quoiqu'une tour soit une meilleure piece qu'un chevalier, vous avez plutôt de l'avantage à ce change, parce qu'il faut considerer 1°. que ce chevalier a joué déja quatre coups pour prendre cette tour; pendant que votre tour n'a pas encore bougé de sa place. 2°. Cette perte met tellement votre roi en sûreté, que vous êtes en état de former votre attaque, de quel côté que le roi de votre adversaire puisse roquer.

(*h*) Il est de conséquence de jouer votre dame pour soutenir le pion du fou de votre roi, crainte qu'il ne sacrifie son fou pour vos deux pions; ce qu'il feroit indubitablement, parce que toute la force de votre jeu consistant à présent dans vos pions, ce seroit son jeu de la rompre, d'autant plus qu'il gagneroit par ce moyen une forte attaque sur vous, qui pourroit causer la perte de votre partie.

(*i*) Vous jouez ce fou dans l'intention de lui faire pous-

N. Le pion du chevalier de la dame un pas.

20. B. Le chevalier de la dame à la troisieme case de sa tour.

N. Le roi roque du côté de sa dame. (*k*)

21. B. Le fou du roi donne Echec.

N. Le roi à la seconde case du fou de sa dame.

22. B. Le chevalier de la dame à la seconde case de son fou. (*l*)

N. La tour de la dame à sa case.

23. Le fou du roi à la quatrieme case du chevalier de la dame noire.

N. La dame à sa case. (*m*)

24. B. Le pion du chevalier de la dame deux pas.

N. La dame à la case du fou de son roi.

25. B. Le pion du chevalier de la dame prend le pion du fou de la dame noire.

N. Le pion du chevalier de la dame reprend le pion.

26. B. Le chevalier du roi à la seconde case de la dame. (*n*)

N. Le pion du fou de la dame un pas. (*o*)

ser le pion du fou de sa dame, ce qui vous donneroit la partie en peu de coups, parce que cela donneroit passage à vos chevaliers.

(*k*) Il roque du côté de sa dame pour éviter la grande force de vos pions du côté de son roi, d'autant plus qu'ils sont déja beaucoup plus avancés que ceux du côté de votre dame.

(*l*) Si au lieu de rétrograder pour mieux faire la guerre à ses pions qui retardent le gain de votre partie, votre cavalier s'amusoit à lui donner échec, vous perdriez au moins deux coups.

(*m*) Il joue sa dame dans le dessein de la mettre ensuite à la case du fou de son roi, afin de soutenir toujours le pion du fou de sa dame, prévoyant bien que de ce seul pion dépend toute sa partie.

(*n*) Vous jouez ce cavalier pour attaquer toujours son pion.

(*o*) Il joue ce pion pour gagner un coup, & pour empêcher le chevalier de votre roi de se poster à la troisieme case du chevalier de votre dame; mais comme ce vingt-sixieme coup peut se jouer différemment, il fait encore le sujet d'un troisieme renvoi dans cette partie.

27. B. Le chevalier du roi à la troisieme case de son fou.

N. Le pion du fou du roi un pas. (p)

28. B. Le fou de la dame donne Echec.

N. Le roi à la seconde case du chevalier de sa dame.

29. B. Le fou prend le chevalier, & donne échec.

N. Le roi reprend le fou.

30. B. Le chevalier du roi donne échec.

N. Le roi à la seconde case de sa dame. (q)

31. B. Le pion du fou du roi un pas.

N. Le fou à la case du chevalier de son roi.

32. B. Le pion du roi donne échec.

N. Le roi à sa case.

33. B. Le chevalier du roi à la quatrieme case du chevalier de la dame noire.

N. Le fou du roi à la quatrieme case de sa dame.

34 B. La dame à sa quatrieme case. (r)

N. Perdu.

(p) Toute autre chose que puisse jouer le noir, il perd la partie, parce qu'au moment que vos chevaliers ont l'entrée libre dans son jeu, la partie est finie.

(q) Si son roi prend le fou de votre dame, vous gagnez la sienne par un échec à la découverte; & s'il joue ailleurs, il perd le fou de sa dame.

(r) La dame prend ensuite le pion de la dame noire, entre dans son jeu, met toutes les pieces en prise, & gagne la partie.

PREMIER RENVOI

SUR LA SECONDE PARTIE.

Au troisieme Coup.

3. *coup.* LE pion de la dame deux pas.
Blanc. *Noir.* De même.

4. B. Le pion du roi prend le pion.

N. Le pion du fou de la dame reprend le pion.
5. B. Le fou donne échec.
N. Le fou couvre l'échec.
6. B. Le fou prend le fou.
N. Le chevalier reprend le fou.
7. B. Le pion de la dame prend le pion.
N. Le chevalier reprend le pion.
8. B. La dame à la seconde case de son roi.
N. De même.
9. B. Le chevalier de la dame à la troisieme case de son fou.
N. Le roi roque.
10. B. Le fou à la quatrieme case du fou de son roi.
N. Le chevalier de la dame à la troisieme case de son fou.
11. B. Le roi roque.
N. La dame prend la dame.
12. B. Le chevalier du roi reprend la dame.
N. Le pion de la dame un pas.
13. B. Le chevalier de la dame à la quatrieme case de son roi.
N. Le pion du fou du roi un pas. (*a*)
14. B. Le pion de la tour du roi deux pas.
N. Le pion de la tour du roi deux pas aussi.
15. B. La tour du roi à sa troisieme case.
N. Le chevalier du roi à la troisieme case de sa tour.
16. B. Le fou prend le chevalier.
N. La tour reprend le fou.
17. B. La tour du roi à la troisieme case de la dame.
N. La tour de la dame à la case du roi.
18. B. Le chevalier du roi prend le pion.

(*a*) Si au lieu de jouer ce pion, il eût joué sa tour à la case de son roi pour attaquer vos deux chevaliers, vous pouviez laisser prendre celui qui est à la seconde case de votre roi, & attaquer avec l'autre le pion du fou de son roi.

N. Le

N. Le Chevalier à la quatrieme case du chevalier de la dame bl.nche. (*b*)

19. B. La tour du Roi à la troisieme case de son roi.

N. Le chevalier prend le pion de la tour, & donne échec.

20. B. Le roi à la case du chevalier de sa dame.

N. Le roi se retire.

21. B. Le chevalier donne échec au roi & à la tour; & ayant cet avantage, avec une bonne situation, gagne infailliblement la partie. Ces renvois font voir que jouant toujours bien de part & d'autre, celui qui a le trait doit presque toujours gagner.

(*b*) S'il eût pris le chevalier avec sa tour, au lieu de jouer comme il vient de faire, le vôtre en reprenant le sien, vous auroit fait ensuite gagner le fou de son roi par une échec de vôtre tour, & par conséquent la partie.

SECOND RENVOI

Sur le huitieme Coup.

8. *coup. Blanc.* LA dame à la seconde case du fou de son roi.

Noir. Le pion du fou de la dame un pas.

9. B. Le fou du roi à la seconde case de son roi.

N. Le pion de la dame un pas.

10. B. Le pion du fou de la dame un pas.

N. Le pion de la dame un pas.

11. B. Le fou du Roi à sa troisieme case.

N. Le fou de la dame à la quatrieme case de sa dame.

12. B. Le pion du chevalier de la dame un pas.

N. Le pion du chevalier de le dame deux pas.

13. B. Le pion de la tour de la dame deux pas.

N. Le pion du fou de la dame prend le pion.

14. B Le pion de la tour de la dame reprend le pion.

N. Le fou de la dame prend le fou blanc.

15. B. Le chevalier reprend le fou.

N. Le chevalier de la dame à la ſeconde caſe de ſa dame.

16. B. Le fou de la dame à la troiſieme caſe de ſon roi.

N. La tour à la caſe du chevalier de ſa dame.

17. B. Le pion du fou de la dame un pas.

N. Le chevalier de la dame à ſa troiſieme caſe.

18. B. Le chevalier de la dame à la ſeconde caſe de ſa dame.

N. Le fou du roi à la quatrieme caſe du chevalier de la dame blanche.

19 B. Le roi roque, & doit enſuite gagner la partie, parce que tous ſes pions à la droite ſont ſoutenus, & que les deux pions de ſon adverſaire étant ſéparés doivent être perdus.

IIIe. ET DERNIER RENVOI

Sur la seconde Partie.

Au vingt-ſixieme Coup.

26. *coup.* *Blanc.* LE chevalier du roi à la ſeconde caſe de ſa dame.

Noir. Le pion d i ſou du roi un pas.

27. B. Le chevalier du roi à la troiſieme caſe du chevalier de ſa dame.

N. Le pion du fou de la dame un pas.

28. B. Le fou de la dame donne échec.

N. Le roi à la ſeconde caſe du chevalier de ſa dame.

29. B. Le chevalier du roi donne échec à la quatrieme caſe du ſou de la dame noire,

N. Le fou du roi prend le chevalier.

30. B. Le fou de la dame prend le fou.

N. La dame à la case de son fou.

31. B. La tour à la case du chevalier de sa dame.

N. Le roi à la seconde case du fou de sa dame.

32. B. Le fou de la dame donne échec à la troisieme case de la dame noire.

N. Le roi à la case de sa dame.

33. B. La dame donne échec à la troisieme case du chevalier de la dame noire.

N. Le roi à sa case, ou à l'autre, perd la partie.



TROISIEME PARTIE.

Commençant par le Noir,

Où il est démontré qu'en jouant le Cavalier du roi au second coup, c'est tellement mal jouer, que l'on ne peut éviter de perdre l'attaque, & de la donner à son Adversaire. Je fais voir aussi dans cette Partie par trois Renvois, un au troisieme, l'autre au sixieme, & le dernier au dixieme coup, que celui qui est bien attaqué est toujours embarrassé dans la défense.

1. *coup.* LE pion du roi deux pas.
Noir. *Blanc.* De même.

2. N. Le chevalier du roi à la troisieme case de son fou.

B. Le pion de la dame un pas.

3. N. Le fou du roi à la quatrieme case du fou de sa dame.

B. Le pion du fou du roi deux pas. (*a*)

out ce que votre adversaire eût pu jouer ou puisse fuite, c'étoit toujours votre meilleur coup, parce

4. N. Le pion de la dame un pas.
B. Le pion du fou de la dame un pas.
5. N. Le pion du roi prend le pion. (*b*)
B. Le pion de la dame reprend le pion.
6. N. Le fou de la dame à la quatrieme case du chevalier du roi blanc.
B. Le chevalier du roi à la troisieme case de son fou. (*c*)
7. N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.
B. Le pion de la dame un pas.
8. N. Le fou se retire.
B. Le fou du roi à la troisieme case de sa dame. (*d*)

qu'il est très-avantageux de changer le pion du fou de votre roi pour son pion royal, puisque par ce moyen le pion de votre roi & celui de votre dame viennent se camper au milieu de l'Echiquier, & sont en état d'arrêter les progrès que pourroient faire sur vous les pieces de votre adversaire; outre que vous gagnez infailliblement l'attaque sur lui, pour avoir sorti son cavalier au deuxieme coup; & de plus, en perdant le pion du fou de votre roi, vous avez l'avantage qu'en roquant de son côté, votre tour se trouve d'abord en liberté & en état d'agir au commencement de la partie. C'est ce que l'on pourra voir par le renvoi au troisieme coup.

(*b*) Il faut observer que s'il refuse à prendre votre pion, vous devez néanmoins le laisser toujours en prise dans la même situation, à moins que votre Adversaire ne s'avise de roquer: en tel cas vous devez sans hésiter, ou sans l'intervalle d'un autre coup, le pousser en avant, pour fondre ensuite sur son roi avec tous les pions de votre aîle droite; vous en verrez l'effet par un second renvoi sur cette partie. Cependant il est bon de vous avertir pour regle générale, que l'on ne doit point aisément se déterminer à pousser les pions des aîles droites ou gauches avant que le roi de votre Adversaire n'ait roqué, puisque probablement il se retirera toujours du côté où vos pions sont le moins avancés, & par conséquent le moins en état de lui nuire.

(*c*) S'il prend du chevalier vous devez absolument reprendre du pion qui, étant joint à ses camarades, augmente leur force ainsi que celle de votre jeu.

(*d*) C'est la meilleure case que puisse occuper le fou de votre roi, excepté la quatrieme case du fou de votre dame, particuliérement lorsque vous avez l'attaque & que

9. N. La dame à la ſeconde caſe de ſon roi.
B. De même.
10. N. Le roi roque du côté de ſa tour. (*e*)
B. Le chevalier de la dame à la ſeconde caſe de ſa dame.
11. N. Le chevalier du roi à la quatrieme caſe de ſa tour. (*f*)
B. La dame à la troiſieme caſe de ſon roi.
12. N. Le chevalier du roi prend le fou. (*g*)
B. La dame reprend le chevalier.
13. N. Le fou de la dame prend le chevalier. (*h*)
B. Le pion reprend le fou.
14. N. Le pion du roi deux pas.
B. La dame à la troiſieme caſe du chevalier de ſon roi.
15. N. Le pion prend le pion.
B. Le pion du fou le reprend.

votre Adverſaire n'eſt plus en état d'empêcher que ce fou ne batte ſur le pion du fou de ſon roi.

(*e*) S'il eût roqué du côté de ſa dame, c'étoit votre jeu de roquer du côté de votre roi, pour attaquer enſuite plus commodément avec les pions de votre aîle gauche. Mais il eſt bon d'avertir encore pour regle générale, que comme il eſt dangereux dans une armée d'attaquer trop tôt ſon ennemi, cela doit également vous ſervir ici de précepte de ne pas vous preſſer dans l'attaque des pions avant qu'ils ne ſoient tous bien ſoutenus & par eux-mêmes, & par vos pieces; ſans quoi votre attaque devient abortive. La forme de cette attaque à votre gauche ſe verra par un troiſieme & dernier renvoi ſur cette partie.

(*f*) Il joue ce chevalier pour faire place au pion du fou de ſon roi, à deſſein de le pouſſer enſuite deux pas pour tâcher de rompre le cordon de vos pions.

(*g*) Si au lieu de prendre votre fou il eût pouſſé le pion du fou de ſon roi deux pas, il auroit fallu attaquer la dame avec le fou de la vôtre, & le coup après pouſſer le pion de la tour de votre roi ſur ſon fou, pour le forcer à prendre votre chevalier: en tel cas, comme j'ai déja marqué, votre jeu auroit été de reprendre ſon fou avec le pion pour ſoutenir d'autant mieux celui de votre roi, & le remplacer en cas qu'il fût pris.

(*h*) S'il ne prenoit pas ce chevalier, il trouveroit ſon fou renfermé par vos pions, ou il perdroit trois coups

16. N. La tour du roi à la troisiéme case du fou de son roi (*i*).
B. Le pion de la tour du roi deux pas (*k*).
17. N. La tour de la dame à la case du fou de son roi.
B. Le roi roque du côté de sa dame.
18. N. Le pion du fou de la dame deux pas.
B. Le pion du roi un pas (*l*).

inutilement, ce qui causeroit la ruine entiere de son jeu.

(*i*) Il joue cette tour à deux fins, qui sont pour la doubler ou pour attaquer & déplacer votre dame.

(*k*) Vous poussez ce pion deux pas pour faire plus de place à votre dame, qui étant attaquée & se retirant derriere ce pion, bat sur le pion de la tour du roi noir, & en avançant ensuite ce pion, il devient même dangereux à votre Adversaire.

(*l*) Voici un coup bien difficile à comprendre & à bien expliquer. Il s'agit premierement d'observer que quand vous vous trouvez un cordon de pions situés les uns après les autres sur la même couleur, il faut que celui qui a l'avant-garde ne soit point abandonné, & qu'il tâche toujours de conserver son poste. Il faut donc remarquer que le pion de votre roi ne se trouvant pas sur la même couleur, ou en rang oblique avec les autres, votre Adversaire a poussé le pion du fou de sa dame deux pas pour deux raisons; la premiere, pour vous engager à pousser en avant celui de votre dame, qui en tel cas seroit toujours arrêté par le pion de la sienne, & par ce moyen de faire ensorte que le pion de votre roi, qui restant en arriere, vous devienne inutile; la deuxieme, pour empêcher en même-temps le fou de votre roi de battre sur le pion de la tour de son roi. C'est pourquoi vous devez pousser en avant le pion de votre roi sur sa tour, & le sacrifier, parce que votre Adversaire, en le prenant, ouvre un passage libre au pion de votre dame que vous avancerez d'abord, & que vous pourrez soutenir en cas de besoin par vos autres pions, pour tâcher ensuite, ou d'en faire une dame, ou d'en tirer un avantage assez considérable pour gagner la partie. Il est vrai que le pion de sa dame (devenu, en prenant le pion de son roi a, selon l'apparence, le même avantage, qui est de n'avoir point d'opposition par vos pions pour aller à dame. Cependant la différence en est grande, parce que son pion qui étant séparé, & ne pouvant plus être réuni & soutenu par aucuns de ses camarades, il sera toujours en danger d'être pris en chemin faisant par une mul-

19. N. Le pion de la dame prend le pion.
B. Le pion de la dame un pas.
20. N. Le fou à la ſeconde caſe du fou de ſa dame.
B. Le chevalier à la quatrieme caſe de ſon roi (*m*).
21. N. La tour du roi à la troiſieme caſe du fou du roi blanc.
B. La dame à la ſeconde caſe de ſon chevalier.
22. N. La dame à la ſeconde caſe du fou de ſon roi. (*n*)
B. Le chevalier à la quatrieme caſe du chevalier du roi noir.
23. N. La dame donne échec.
B. Le roi à la caſe du chevalier de ſa dame.
24. N. La tour prend le fou. (*o*)
B. La tour reprend la tour.
25. N. La dame à la quatrieme caſe du fou de ſon roi.
B. La dame à la quatrieme caſe de ſon roi. (*p*)

titude de vos pieces qui lui feront la guere. Il faut être déjà bon joueur pour bien juger d'un coup ſemblable.

(*m*) Il étoit néceſſaire de jouer ce chevalier pour arrêter le pion de ſon roi, d'autant plus que ce même pion, dans la ſituation où il ſe trouve, bouche le paſſage à ſon fou, & même à ſon chevalier.

(*n*) Il joue ſa dame pour donner enſuite échec ; mais ſi au lieu de la jouer il eût pouſſé le pion de la tour de ſon roi, pour empêcher l'attaque de votre chevalier, vous auriez attaqué ſon fou & ſa dame avec le pion de la vôtre, & en tel cas il auroit été forcé de prendre votre pion, & vous auriez repris ſon fou de votre chevalier, qu'il n'auroit oſé prendre de ſa dame, parce qu'elle étoit enſuite perdue par un échec à la découverte de votre fou.

(*o*) Il prend le fou de votre roi pour ſauver le pion de la tour du ſien, d'autant plus que ce fou l'incommode plus que toutes vos autres pieces ; & enſuite pour metrre ſa dame ſur la tour qui couvre votre roi.

(*p*) Ayant l'avantage d'une tour pour un fou dans la fin d'une Partie, c'eſt votre avantage de changer de dame, d'autant plus qu'à préſent la ſienne vous incommode dans l'endroit où il vient de la jouer ; ainſi vous le forcez de prendre pour éviter le mat à ſon roi.

26. N. La dame prend la dame.

B. Le chevalier reprend la dame.

27. N. La tour à la quatrieme case du fou du roi blanc.

B. Le chevalier à la quatrieme case du chevalier du roi noir.

28. N. Le pion du fou de la dame un pas.

B. La tour de a dame à la troisieme case du chevalier de son roi.

29. N. Le chevalier à la quatrieme case du fou de sa dame.

B. Le chevalier à la troisieme case du roi noir.

30. N. Le chevalier prend le chevalier.

B. Le pion reprend le chevalier.

31. N. La tour à la troisieme case du fou de son roi.

B. La tour du roi à la case de sa dame.

32. N. La tour prend le pion.

B. La tour du roi à la seconde case de la dame noire, & gagne la partie. (q)

(q) Toute autre chose que votre Adversaire eût joué, il ne pouvoit vous empêcher de doubler vos tours, à moins de perdre son fou, ou de vous laisser faire une dame avec votre pion.

PREMIER RENVOI

De la troisieme Partie.

Commençant au troisieme coup.

3. coup. Noir. LE pion de la dame deux pas.
Blanc. Le pion du fou du roi deux pas.

4. N. Le pion de la dame prend le pion. (a)

(a) Si au lieu de prendre ce pion, il prend celui du fou de votre roi, vous devez pousser en avant le pion de votre roi sur son chevalier, & ensuite reprendre son pion avec le fou de votre dame.

B. Le Pion du fou du roi prend le pion.

5. N. Le chevalier du roi à la quatrieme case du chevalier du roi blanc.

B. Le pion de la dame un pas.

6. N. Le pion du fou du roi deux pas.

B. Le fou du roi à la quatriéme case du fou de sa dame.

7. Le pion du fou de la dame deux pas.

B. Le pion du fou de la dame un pas.

8. N. Le chevalier de la dame à la troisieme case de son fou.

B. Le chevalier du roi à la seconde case de son roi.

9. N. Le pion de la tour du roi deux pas. (*b*)

B. Le pion de la tour du roi un pas.

10. N. Le chevalier du roi à la troisieme case de sa tour.

B. Le roi roque.

11. N. Le chevalier de la dame à la quatrieme case de sa tour.

B. Le fou donne échec.

12. N. Le fou couvre l'échec.

B. Le fou prend le fou.

13. N. La dame reprend le fou.

B. Le pion de la dame un pas.

14. N. Le pion du fou de la dame un pas. (*c*)

B. Le pion du chevalier de la dame deux pas.

15. N. Le pion du fou de la dame prend en passant.

B. Le pion de la tour reprend le pion.

(*b*) Il joue ce pion deux pas pour éviter d'avoir un pion doublé sur la ligne de la tour de son roi, ce qu'il ne pouvoit éviter en poussant sur son cavalier le pion de votre tour royale; & le prenant ensuite du fou de votre dame, cela lui donneroit un très-mauvais jeu.

(*c*) Il joue ce pion pour couper la communication à vos pions; mais vous l'évitez en poussant immédiatement le pion du chevalier de votre dame sur votre chevalier, qui n'ayant aucune retraite, force son Adversaire à prendre le pion en passant; ce qui rejoint tous vos pions, & les rend invincibles.

16. N. Le pion du chevalier de la dame un pas.
B. Le ſou de la dame à la troiſieme caſe de ſon roi.
17. N. Le fou à la ſeconde caſe de ſon roi.
B. Le chevalier du roi à la quatrieme caſe du fou de ſon roi. (*d*)
18. N. Le chevalier du roi à ſa caſe.
B. Le chevalier du roi à la troiſieme caſe du Chevalier du roi noir.
19. N. La tour du roi à ſa ſeconde caſe.
B. Le pion du roi un pas.
20. N. La dame à la ſeconde caſe de ſon chevalier.
B. Le pion de la dame un pas.
21. N. Le fou du roi à ſa troiſieme caſe.
B. La tour du roi prend le pion.
22. N. Le roi roque.
B. La tour du roi prend le chevalier de la dame noire.
23. N. Le pion prend la tour.
B. La tour de la dame prend le pion.
24. N. Le pion de la tour de la dame un pas.
B. La tour donne échec.
25. N. Le roi ſe retire.
B. La tour à la ſeconde caſe du fou de la dame noire.
26. N. La dame à la quatrieme caſe de ſon chevalier.
B. Le chevalier de la dame à la troiſieme caſe de ſa tour.
27. N. La dame à la quatrieme caſe du fou de ſon roi.
B. Le chevalier de la dame à la quatrieme caſe de ſon fou.

(*d*) Il ſemble que ce chevalier ſoit de peu de conſéquence ; c'eſt cependant celui qui donne le coup de Jarnac , ou pour ne point parler figurativement , le coup décifif à la partie , parce qu'il tient les pieces de votre Adverſaire renfermées , juſqu'à ce que le mat ſoit prêt , comme on va voir.

28. N. La dame prend le chevalier, ne pouvant faire mieux.

B. Le fou donne échec.

29. N. Le roi se retire.

B. Le chevalier donne échec & mat.

SECOND RENVOI

Au sixieme Coup.

6 coup. LE roi roque.

Noir. *Blanc.* Le pion du fou du roi un pas.

7. N. Le pion de la dame un pas.

B. La dame à la troisieme case du fou de son roi.

8. Le pion de la dame prend le pion.

B. Le pion de la dame reprend le pion.

9. N. Le pion de la tour de la dame deux pas.

B. Le pion du chevalier du roi deux pas.

10. N. La dame à sa troisieme case.

B. Le pion du chevalier du roi un pas.

11. N. Le chevalier du roi à la case de son roi.

B. Le fou du roi à la quatrieme case du fou de sa dame.

12. N. Le pion du fou de la dame un pas.

B. La dame à la quatrieme case de la tour du roi noir.

13. N. Le pion du chevalier de la dame deux pas.

B. Le pion du chevalier du roi un pas.

14. N. Le pion de la tour du roi un pas.

B. Le fou prend le pion du fou du roi.

15. N. Le roi à la case de sa tour.

B. Le fou de la dame prend le pion de la tour du roi noir.

16. N. Le chevalier du roi à la troisieme case de son fou.

B. La dame à la quatrieme case de la tour de son roi & gagne ensuite la partie.

TROISIEME RENVOI.

De la troisieme Partie.

Commençant ſur le dixieme Coup.

10. *coup.* *Noir.* Le roi roque du côte de ſa dame.
Blanc. Le roi roque du côté de ſa tour.
11. N. Le pion de la tour du roi un pas.
B. Le chevalier de la dame à la ſeconde caſe de ſa dame.
12. N. Le pion du chevalier du roi deux pas.
B. Le fou de la dame à la troiſieme caſe de ſon roi.
13. N. La tour de la dame à la caſe du chevalier de ſon roi.
B. Le pion du chevalier de la dame deux pas.
14. N. Le pion de la tour du roi un pas.
B. Le pion de la tour de la dame deux pas. (*a*)
15. N. Le fou prend le chevalier.
B. La dame reprend le fou.
16. N. Le pion du chevalier du roi un pas.
B. La dame à la ſeconde caſe de ſon roi.
17. N. Le pion du fou de la dame un pas.
B. Le pion de la tour de la dame un pas.
18. N. Le fou à la ſeconde caſe du fou de ſa dame.

(*a*) Lorſque le roi ſe trouve derriere deux ou trois pions qui n'ont pas encore été joués, & que votre Adverſaire vient les attaquer pour les rompre, & tâcher par ce moyen de faire une ouverture à votre roi, il faut ſe garder d'en pouſſer aucuns que vous n'y ſoyez forcé. Comme, par exemple, ce ſeroit jouer très-mal, que de pouſſer le pion de la tour de votre roi ſur ſon fou, parce qu'en tel cas il gagneroit l'attaque ſur vous, en prenant votre chevalier avec ſon fou, & feroit enſuite une ouverture ſur votre roi, en pouſſant le pion du chevalier de ſon roi, ce qui vous feroit perdre la partie.

B. Le pion du fou de la dame un pas.
19. N. Le pion de la tour du roi un pas.
B. La tour du roi à la caſe du chevalier de ſa dame.
20. N. La tour du roi à ſa quatrieme caſe.
B. Le pion du fou de la dame un pas.
21. N. Le pion de la dame un pas.
B. Le pion du roi un pas.
22. N. Le chevalier du Roi à la caſe de ſon roi.
B. Le pion du chevalier de la dame un pas.
23. N. Le pion prend le pion.
B. La tour du roi reprend le pion.
24. N. Le pion de la tour de la dame un pas.
B. La tour du roi à la quatrieme caſe du chevalier de ſa dame.
25. N. Le pion du fou du roi un pas.
B. Le fou du roi prend le pion de la tour de la dame.
26. N. Le pion reprend le fou.
B. La dame reprend le pion & donne échec.
27. N. Le roi ſe retire.
B. La dame donne échec.
28. N. Le chevalier couvre l'échec.
B. Le pion de la tour de la dame un pas.
29. N. Le roi à la ſeconde caſe de ſa dame.
B. La dame prend le pion de la dame noire, & donne échec.
39. N. Le roi ſe retire.
B. Le pion de la tour de la dame un pas, & par pluſieurs moyens gagne aſſez viſiblement la partie, ſans aller plus loin.



QUATRIEME PARTIE.

Où il y aura deux Renvois,

L'un au cinquieme coup & l'autre au sixieme coup.

1. *coup.* LE pion du roi deux pas.
Noir. *Blanc.* De même.
2. N. Le pion du fou de la dame un pas. (*a*)
B. Le pion de la dame deux pas.
3. N. Le pion prend le pion.
B. La dame reprend le pion.
4. N. Le pion de la dame un pas. (*b*).
B. Le pion du fou du roi deux pas.
5. N. Le pion du fou du roi deux pas. (*c*)

(*a*) Ce pion est démonstrativement mal joué au second coup, à moins que l'on ne joue avec des Joueurs que l'on nomme, communément parlant, des Mazettes ; parce qu'en poussant le pion de votre dame deux pas, il perd indubitablement l'attaque & probablement la partie ; parce qu'une fois le trait perdu, on ne le regagne pas facilement avec un bon Joueur. Il est vrai que si vous négligez de pousser le pion que je viens de dire, il renfermeroit aussitout votre jeu avec ses pions.

(*b*) Si au lieu de ce point il eût joué le chevalier du roi à la seconde case de son roi, vous deviez en tel cas pousser le pion de votre roi en avant, pour le soutenir ensuite par celui du fou de votre roi.

(*c*) Si au lieu de jouer ce pion il eût joué le fou de sa dame à la troisieme case de son roi, vous auriez dû jouer le fou de votre roi à la troisieme case de sa dame, & la situation du jeu se seroit trouvée exactement semblable à celle du sixieme coup de la seconde partie ; (*vide* pag. 29) ; mais s'il eût attaqué votre dame avec le pion du fou de la sienne, il perdoit de suite la partie, par rapport que le pion qui forme l'avant-garde de ceux qui sont du côté de sa dame, reste en arriere. Voyez à ce sujet la remarque

B. Le pion du roi un pas. (*d*)

6. N. Le pion de la dame un pas. (*e*)

B. La dame à la ſeconde caſe du fou de ſon roi.

7. N. Le fou de la dame à la troiſieme caſe de ſon roi.

B. Le chevalier du roi à la troiſieme caſe de ſon fou.

8. N. Le chevalier de la dame à la ſeconde caſe de ſa dame.

B. Le chevalier du roi à la quatrieme caſe de ſa dame.

9. N. Le fou du roi à la quatrieme caſe du fou de ſa dame.

B. Le pion du fou de la dame un pas.

10. N. La dame à la troiſieme caſe de ſon chevalier.

B. Le fou de la dame à la troiſieme caſe de ſon roi.

11. N. Le fou du roi prend le chevalier.

B. Le pion reprend le fou. (*f*)

(*l*) au dix-huitieme coup de la troiſieme partie. Un renvoi au cinquieme coup de cette partie vous en éclaircira encore mieux.

(*d*) C'eſt une regle générale, qu'il faut éviter de changer le pion de votre roi, pour le pion du fou du roi de votre adverſaire, à moins que vous n'y ſoyez forcé par des incidens qui ſe rencontrent quelquefois dans la défenſe, mais rarement dans l'attaque. Il eſt bon d'obſerver également la même regle à l'egard du pion de votre dame pour le pion du fou de la ſienne; parce qu'il eſt certain, comme j'ai déja dit ailleurs, que le pion du roi & celui de la dame valent mieux que tout autre pion, puiſque en occupant le centre, ils empêchent mieux les pieces de votre adverſaire de battre ſur vous.

(*e*) Si au lieu de pouſſer le pion il eût pris celui de votre roi, vous deviez en tel cas prendre ſa dame, & enſuite le pion; parce qu'en l'empêchant de roquer, vous conſervez l'attaque ſur lui, & par conſéquent l'avantage du jeu: mais s'il jouoit ſa dame à la deuxieme caſe de ſon fou, un deuxieme renvoi ſur ce ſixieme coup vous inſtruira de la ſuite de la partie.

(*f*) Lorſqu'on ſe trouve deux corps de pions ſéparés

12. N. Le chevalier du roi à la seconde case d son roi.

B. Le fou du roi à la troisieme case de sa dame.

13. N. Le roi roque du côté de sa tour.

B. Le pion de la tour du roi un pas.

14. N. La dame à la seconde case de son fou. (*g*)

B. Le pion du chevalier du roi deux pas.

15. N. Le pion du chevaliier du roi un pas.

B. Le pion du chevalier du roi un pas. (*h*)

16. N. Le pion du chevalier de la dame un pas.

B. Le chevalier de la dame à la troisieme case de son fou.

17. N. Le pion du fou de la dame un pas.

B. Le roi roque du côté de sa dame. (*i*)

18. N. Le pion prend le pion.

B. Le fou reprend le pion.

19. N. Le chevalier de la dame à la quatrieme case du fou de sa dame.

du centre, il faut toujours tâcher d'augmenter celui qui est le plus fort; mais si vous en avez deux au centre, il faut tâcher d'y réunir autant de pions que vous pourrez, ayant déja observé que les pions du centre sont les meilleurs & les plus forts : cet avis vous doit servir de regle générale.

(*g*) Sa dame n'étant d'aucune utilité où elle se trouve, il la retire pour faire place à ses pions, & les pousser sur vous.

(*h*) Vous poussez ce pion pour d'autant mieux embarrasser son jeu. Le pion de la tour de votre roi qui doit ensuite le suivre, sera toujours en état de faire une ouverture sur son roi aussi-tôt que vos pieces seront prêtes à former votre attaque ; c'est ce qu'il ne pourra plus éviter.

(*i*) Vous roquez du côté de votre dame pour avoir votre attaque d'autant plus libre à votre droite ; mais si au lieu de roquer vous preniez le pion qui vous est offert, vous joueriez très-mal, parce qu'en tel cas le pion de sa dame avec celui de son fou se réunissant, se trouveroient de front, & incommoderoient beaucoup vos pieces. Il est d'ailleurs rarement bon de prendre des pions offerts, parce qu'on ne les offre pas souvent sans avoir en vue d'en tirer quelque avantage.

B. Le pion de la tour du roi un pas. (*k*)
20. N. Le chevalier prend le fou du roi.
B. La tour reprend le chevalier.
21. N. Le fou de la dame à la ſeconde caſe du fou de ſon roi. (*l*)
B. Le pion de la tour du roi un pas.
22. N. Le pion du chevalier de la dame un pas (*m*)
B. La tour de la dame à la troiſieme caſe de la tour de ſon roi.
23. N. Le pion du chevalier de la dame un pas.
B. Le pion du roi un pas.
24. N. Le fou à la caſe de ſon roi. (*n*)
B. Le pion de la tour du roi prend le pion.
25. N. Le fou reprend le pion.
B. La tour prend le pion de la tour du roi noir.
26. N. Le fou reprend la tour.
B. La tour du roi prend le fou.
27. N. Le roi reprend la tour.
B. La dame donne échec à la quatrieme caſe de la tour de ſon roi.
28. N. Le roi à la place de ſon chevalier n'ayant d'autre place.
B. La dame donne échec & mat. (*o*)

(*k*) Si vous euſſiez pris le chevalier avec le fou de votre dame, vous ſeriez tombé dans l'erreur que vous venez d'éviter, en ne prenant point le pion qui vous fut offert.

(*l*) Il joue ce fou pour remplacer le pion du chevalier de ſon roi, en cas qu'il ſoit pris.

(*m*) Il joue ce pion pour attaquer le chevalier qui couvre votre roi, ne pouvant faire mieux; mais s'il eût pris votre pion, il perdoit également.

(*n*) Si au lieu de retirer ce fou il prend le pion, il perd également.

(*o*) Il eſt à obſerver que lorſqu'on réuſſit à faire une ouverture ſur le roi avec deux ou trois pions, la partie eſt abſolument gagnée.

PREMIER RENVOI

DE LA QUATRIEME PARTIE,

Au cinquieme coup.

5. *coup.* LE pion du fou de la dame un pas.
Noir. *Blanc.* Le fou du roi donne échec.
6. N. Le fou couvre l'échec.
B. Le fou prend le fou.
7. N. La dame reprend le fou.
B. La dame à sa troisieme case.
8. N. Le chevalier de la dame à la troisieme case de son fou.
B. Le pion du fou de la dame deux pas.
9. N. Le chevalier de la dame à la quatrieme case du chevalier de la dame blanche.
B. La dame à la seconde case de son roi.
10. N. Le fou du roi à la seconde case de son roi.
B. Le chevalier de la dame à la troisieme case de son fou.
11. N. Le fou du roi à sa troisieme case.
B. Le chevalier de la dame à la quatrieme case de la dame noire.
12. N. Le chevalier de la dame prend le chevalier (*a*).
B. Le pion du roi reprend le chevalier (*b*).

(*a*) Par ce changement il met le pion de sa dame à couvert de l'attaque de vos tours. Cependant le pion de votre roi doit malgré lui vous gagner la partie.

(*b*) Si au lieu de reprendre avec le pion de votre roi, vous eussiez repris avec celui du fou de votre dame, il auroit toujours eu le pouvoir de rompre vos pions, en poussant celui du fou de son roi sur celui de votre roi, ce qui auroit immanquablement causé la séparation de vos pions.

13 N. Le chevalier à la ſeconde caſe de ſon roi.
B. Le chevalier du roi à la troiſieme caſe de ſon fou.
14. N. Le roi roque du côté de ſa tour.
B. La dame à ſa troiſieme caſe.
15. N. La tour du roi à la caſe de ſon roi.
B. Le roi à la ſeconde caſe de ſon fou. (*c*)
16. N. Le chevalier à la quatrieme caſe du fou de ſon roi
B. Le pion de la tour du roi deux pas.
17. N. Le chevalier à la quatrieme caſe de la dame blanche.
B. Le fou de la dame à la troiſieme caſe de ſon roi.
18. N. Le chevalier prend le chevalier.
B. Le roi reprend le chevalier.
19. N. Le fou prend le pion du chevalier de la dame.
B. La tour de la dame attaque le fou.
20. N. Le fou ſe retire à ſa troiſieme caſe.
B. Le pion du chevalier du roi deux pas.
21. N. Le pion du chevalier du roi deux pas.
B. De même.
22. N. Le fou à la ſeconde caſe du chevalier de ſon roi.
B. Le pion de la tour du roi un pas.
23 N. La tour du roi à la ſeconde caſe de ſon roi.
B. La tour du roi à ſa quatrieme caſe.
24. N, La tour de la dame à la caſe de ſon roi.

(*c*) Souvent il vaut mieux jouer le roi que de roquer, parce qu'on forme d'autant mieux l'attaque des pions de ce côté. Au reſte, ſi dans le cas préſent vous euſſiez roqué du côté de votre dame, le fou de l'adverſaire, dont la ligne eſt toute ouverte, vous auroit fort incommodé. Il faut cependant avoir pour regle en jouant ſon roi, de le poſter toujours dans un endroit ou ligne dont l'adverſaire tient un pion, parce que votre roi eſt mieux à couvert des embûches des tours par ce moyen.

B. Le fou à la ſeconde caſe de ſa dame.
25. N. La tour du roi à la quatrieme caſe du roi blanc.
B Le pion de la tour prend le pion.
26. N. Le pion de la tour reprend le pion.
B. La tour de la dame à la caſe de la tour de ſon roi.
27. N. Le pion du chevalier de la dame deux pas.
B. Le fou à la troiſieme caſe du fou de ſa dame.
28. N. La tour donne échec.
B. Le roi à la ſeconde caſe de ſon fou.
29. N. La tour prend la dame.
B. La tour donne échec & mat à la caſe de la tour du roi noir.

SECOND RENVOI

Sur le ſixieme Coup de la quatrieme Partie.

6. coup. Noir. LA dame à la deuxieme caſe de ſon fou.
Blanc. Le fou du roi à la quatrieme caſe du fou de ſa dame.
7. N. Le pion de la dame prend le pion.
B. Le pion reprend le pion.
8. N. Le pion du fou de la dame un pas.
B. La dame à la quatrieme caſe de la dame noire.
9. N. Le chevalier de la dame à la troiſieme caſe de ſon fou.
B. Le chevalier du roi à la troiſieme caſe de ſon fou.
10. N. Le chevalier de la dame à la quatrieme caſe du chevalier de la dame blanche.
B. La dame à ſa caſe.
11. N. Le pion de la tour de la dame un pas.

B. Le pion de la tour de la dame deux pas.
12. N. Le chevalier du roi à la seconde case de son roi.
B. Le roi roque.
13. N. Le pion du chevalier du roi un pas.
B. Le fou de la dame à la quatrieme case du chevalier du roi noir.
14. N. Le fou du roi à la seconde case de son chevalier.
B. Le fou de la dame à la troisieme case du fou du roi noir.
15. N. Le chevalier du roi à sa case.
B Le fou de la dame prend le fou.
16. N. La dame reprend le fou.
B. Le chevalier du roi à la quatrieme case du chevalier du roi noir.
17. N. Le chevalier du roi à la troisieme case de sa tour.
B. Le chevalier de la dame à la troisieme case de son fou.
18. N. Le chevalier de la dame à la troisieme case de son fou.
B. La dame à la quatrieme case de la dame noire.
19. N. Le chevalier de la dame à la seconde case de son roi.
B. La dame à la troisieme case de la dame noire.
20. N. Le fou de la dame à la seconde case de sa dame.
B. Le pion du roi un pas.
21. N. Le fou de la dame à sa troisieme case.
B. La tour de la dame à la case de sa dame.
22. N Le chevalier du roi à la quatrieme case du chevalier du roi blanc.
B. La dame donne échec à la seconde case de la dame noire.
23. N. Le fou prend la dame.
B. Le pion reprend le fou en donnant échec.
24. N. Le roi à la case de sa dame.

B. Le chevalier donne échec & mat à la troisieme case du roi noir.

Quoique ce renvoi puisse se jouer de plusieurs manieres, le noir doit toujours perdre, si vous avez soin de ne point souffrir d'obstruction au fou de votre roi.

PREMIER GAMBIT,

Dans lequel il y aura sept Renvois.

Deux au quatrieme, le troisieme au cinquieme, le quatrieme au sixieme, le cinquieme au septieme, le sixieme au septieme coup du Noir, & le dernier au huitieme coup.

1. *coup. Blanc.* LE pion du roi deux pas.
Noir. De même.
2. B. Le pion du fou du roi deux pas.
N. Le pion du roi prend le pion.
3. B. Le chevalier du roi à la troisieme case de son fou.
N. Le pion du chevalier du roi deux pas.
4. B. Le fou du roi à la quatrieme case du fou du sa dame. (*a*)
N. Le fou du roi à la seconde case de son chevalier. (*b*).

(*a*) Si avant de jouer ce fou vous eussiez poussé le pion de la tour de votre roi deux pas, votre adversaire auroit en reperdant le pion du Gambit, regagné l'attaque sur vous avec une meilleure situation de jeu ; ainsi l'avantage passoit alors de son côté. C'est ce que vous verrez par mon premier renvoi sur ce coup.

(*b*) Si au lieu de jouer ce fou il eût poussé le pion du chevalier de son roi sur le vôtre, un second renvoi vous indiquera la maniere de continuer votre attaque en ce cas.

5. B. Le pion de la tour du roi deux pas. (*c*)
N. Le pion de la tour du roi un pas. (*d*)
6. B. Le pion de la dame deux pas.
N. Le pion de la dame un pas. (*e*)
7. B. Le pion du fou de la dame un pas.
N. Le pion du fou de la dame un pas. (*f*)
8. B. La dame à la ſeconde caſe de ſon roi.
N. Le fou de la dame à la quatrieme caſe du chevalier du roi blanc. (*g*)
9 B. Le pion du chevalier du roi un pas. (*h*)

(*c*) Vous jouez à préſent ce pion pour lui faire avancer celui de la tour de ſon roi, & par ce moyen renfermer ou empêcher la ſortie du chevalier de ſon roi; ce qui ne pourroit ſe faire ſans qu'il ne perde ſon pion.

(*d*) Si au lieu de jouer ce pion il eût pouſſé le pion du chevalier de ſon roi ſur votre chevalier, vous verrez par un troiſieme renvoi ſur ce cinquieme coup, de quelle maniere il faudroit ſuivre la partie.

( ) Si au lieu de jouer ce pion il eût pouſſé celui du fou de ſa dame, vous deviez en tel cas pouſſer celui de votre roi, pour pouvoir prendre en paſſant celui de la dame, en cas qu'il eût voulu le pouſſer ſur le fou de votre roi: c'eſt ce qui fera le ſujet d'un quatrieme renvoi. Il eſt bon d'avertir ici, pour regle générale, que dans l'attaque des Gambits, le fou du roi eſt la meilleure piece, & le pion du roi le meilleur pion.

(*f*) Si au lieu de jouer ce pion, il eût joué le fou de ſa dame, ſoit à la troiſieme caſe de ſon roi, ou à la quatrieme caſe du chevalier du vôtre, il auroit perdu la partie en peu de coups. Ce doit être le ſujet du cinquieme & ſixieme renvois, dans leſquels je le fais jouer de l'une & de l'autre maniere.

(*g*) Si au lieu de jouer à préſent à cette même caſe qui le faiſoit perdre le coup auparavant, il eût joué ce fou à la troiſieme caſe de ſon roi, il perdoit encore indubitablement la partie; mais comme toute choſe doit avoir ſon temps il a bien joué à préſent. C'eſt encore un coup qui me détermine à un ſeptieme renvoi pour en faire voir l'effet.

(*h*) Il eſt de conſéquence dans l'attaque du Gambit de ne point ménager vos pions du côté de votre roi, & même les ſacrifier tous en cas de beſoin pour le ſeul pion de ſon roi, parce que ce pion empêche le fou de votre dame d'entrer en action, & de ſe joindre aux pieces qui forment votre attaque.

N. Le pion du roi prend le pion.
10. B. Le pion de la tour du roi prend le pion.
N. Le pion de la tour reprend le pion.
11. B. La tour prend la tour.
N. Le fou reprend la tour.
12. B. Le fou de la dame prend le pion du chevalier du roi noir.
N. Le fou du roi à sa troisieme case. (*i*)
13. B. Le fou prend le fou.
N. La dame prend le fou.
14. B. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.
N. De même.
15. B. Le roi roque.
N. De même.
16. B. La tour à la case du chevalier de son roi.
N. La dame à la quatrieme case du fou du roi blanc.
17. B. La dame à la seconde case du chevalier de son roi.
N. Le pion du fou du roi deux pas.
18. B. La dame prend le pion noir.
N. La dame prend la dame.
19. B. La tour reprend la dame.
N. Le pion prend le pion.
20. B. Le fou du roi prend le chevalier noir.
N. Le fou de la dame prend le chevalier.
21. B. Le chevalier prend le fou.
N. Le pion reprend le chevalier.
22. B. Le fou à la seconde case du fou du roi noir.
N. La tour à la case du fou de son roi.
23. B. La tour prend le pion.
N. Le roi à la seconde case du fou de sa dame.

(*i*) Si au lieu de jouer ce fou il eût pris le votre avec sa dame, ou qu'il eût pris votre chevalier avec le fou de sa dame il perdoit la partie.

24. B. Le

24. B. Le roi à la feconde cafe de fa dame. (*k*)
N. Le pion du fou de la dame un pas.
25. B. Le fou à la quatrieme cafe de la tour du roi noir.
N. La tour prend la tour.
26. B. Le fou reprend la tour. (*l*)

(*k*) Si au lieu de jouer votre roi pour le faire agir ; vous euffiez pouffé le pion du fou de votre dame, vous perdiez la partie, parce que votre Adverfaire, en pouffant le pion du fou de fa dame, vous auroit forcé de prendre le pion de fa dame, ou de laiffer prendre celui de la vôtre, & enfuite il auroit attaqué avec fon chevalier votre tour & votre fou.

(*l*) Le fou ayant repris la tour, il eft vifible que la partie eft remife, à moins d'une faute des plus groffieres. Cette partie fait voir qu'un Gambit bien attaqué & bien défendu, n'eft jamais une partie décifive d'un côté ni de l'autre. Il eft vrai que celui qui donne le pion a le plaifir d'avoir toujours l'attaque, & l'efpérance de gagner; ce qu'il feroit indubitablement fi le Défenfeur ne jouoit pas réguliérement les dix ou douze premiers coups.

PREMIER RENVOI

Sur le premier Gambit.

4. *coup. Blanc.* LE pion de la tour du roi deux pas.
Noir. Le pion du chevalier du roi un pas.
5. B. Le chevalier du roi à la quatrieme cafe du roi noir.
N. Le pion de la tour du roi deux pas.
6. B. Le fou du roi à la quatrieme cafe du fou de fa dame.
N. La tour du roi à fa feconde cafe.
7. B. Le pion de la dame deux pas.
N. Le pion de la dame un pas.
8. B. Le chevalier du roi à la troifieme cafe de fa dame.

N. La dame à la seconde case de son roi.

9. B. Le chevalier de la dame à la troisieme case de son fou.

N. Le chevalier du roi à la troisieme case de son fou.

10. B. La dame à la seconde case de son roi.

N. Le pion du roi un pas attaquant la dame blanche.

11. B. Le pion du chevalier du roi prend le pion.

N. Le pion du chevalier du roi reprend le pion.

12. B. La dame prend le pion.

N. Le fou de la dame à la quatrieme case du chevalier du roi blanc.

13. B. La dame à la troisieme case de son roi.

N. Le fou du roi à la troisieme case de sa tour.

14. B. Le chevalier du roi à la quatrieme case du fou de son roi.

N. Le pion du fou de la dame un pas.

15. B. Le fou de la dame à la seconde case de sa dame. (*a*)

N. Le fou du roi prend le chevalier.

16. B. La dame reprend le fou.

N. Le pion de la dame un pas.

17. B. Le fou du roi à la troisieme case de sa dame.

N. Le chevalier du roi prend le pion du roi.

18. B. Le chevalier ou le fou prend le chevalier.

N. Le pion du fou du roi deux pas. (*b*)

(*a*) Si au lieu de jouer ce fou vous eussiez poussé le pion de votre roi, votre adversaire le gagnoit toujours en sortant sur lui le chevalier de sa dame.

(*b*) Ce même pion prend ensuite le chevalier, & doit indubitablement gagner la partie. Ceux qui auront profité de mes leçons dans mes quatre premieres parties, n'ont pas besoin d'instruction pour la finir & la gagner : ce dernier pion devenu à présent pion royal, soutenu comme il est, & avancé à la tête de ses camarades, vaut une des meilleures pieces ; ainsi il est inutile d'aller plus loin dans ce renvoi.

SECOND RENVOI

SUR LE PREMIER GAMBIT,

Au quatrieme coup.

4. coup. Blanc. LE fou du roi à la quatrieme caſe du fou de ſa dame.

Noir. Le pion du chevalier du roi un pas.

5. B. Le chevalier du roi à la quatrieme caſe du roi noir.

N. La dame donne échec.

6. B. Le roi à la caſe de ſon fou.

N. Le chevalier du roi à la troiſieme caſe de ſa tour.

7. B. Le pion de la dame deux pas.

N. Le pion de la dame un pas.

8. B. Le chevalier du roi à la troiſieme caſe de ſa dame.

N. Le pion du roi un pas.

9. B. Le pion du chevalier du roi un pas.

N. La dame donne échec.

10. B. Le roi à la ſeconde caſe de ſon fou.

N. La dame donne échec.

11. B. Le roi à ſa troiſieme caſe.

N. Le chevalier du roi à ſa caſe. (*a*)

12. B. Le chevalier du roi à la quatrieme caſe du fou de ſon roi.

N. Le fou du roi à la troiſieme caſe de ſa tour.

13. B. Le fou du roi à ſa caſe, attaquant la dame, & la force.

N. La dame prend la tour, ne pouvant faire mieux.

(*a*) Il joue ce chevalier à ſa caſe pour faire place au fou de ſon roi, pour attaquer enſuite votre roi, étant dans ſa ſituation ſon meilleur coup.

14. B. Le fou du roi donne échec, & prend ensuite la dame. (*b*)

(*b*) Je n'ai pas besoin d'aller plus loin dans cette partie, puisqu'il est assez évident que le blanc doit gagner.

TROISIEME RENVOI

Sur le cinquieme coup du Noir.

5. *coup. Blanc.* LE pion de la tour du roi deux pas.
Noir. Le pion du chevalier du roi un pas.
6. B. Le chevalier du roi à la quatrieme case du chevalier du roi noir.
N. Le chevalier du roi à la troisieme case de sa tour.
7. B. Le pion de la dame deux pas.
N. Le pion du fou du roi un pas.
8. B. Le fou de la dame prend le pion.
N. Le pion de la dame un pas.
9. B. Le pion du fou de la dame un pas.
N. Le pion prend le chevalier. (*a*)
10. B. Le pion reprend le pion.
N. Le chevalier du roi à sa case.
11. B. La dame à la troisieme case de son chevalier.
N. La dame à la seconde case de son roi.
12. B. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.
N. La dame à la case du fou de son roi.
13. B. Le roi roque du côté de sa tour.
N. Perd la partie. (*b*)

(*a*) Si avant de faire place à sa dame en jouant le pion d'icelle il eût pris votre chevalier, il auroit fallu reprendre avec le fou.

(*b*) S'il joue sa dame pour éviter la découverte de votre tour sur elle, il perd son chevalier, outre qu'il aura mauvais jeu, & s'il joue son chevalier, il perd sa dame. Il est visible que de l'une & de l'autre maniere il perd la partie.

QUATRIEME RENVOI

DU PREMIER GAMBIT,

Sur le Sixieme Coup.

6. *coup.* *Blanc.* LE pion de la dame deux pas.
Noir. Le pion du fou de la dame un pas. (*a*)
7. B. Le pion du roi un pas.
N. Le pion du chevalier de la dame deux pas.
8. B. Le fou à la troisieme case du chevalier de sa dame.
N. Le pion de la tour de la dame deux pas.
9. B. Le pion de la tour de la dame deux pas.
N. Le pion du chevalier de la dame un pas.
10. B. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame. (*b*)
N. Le fou de la dame à la troisieme case de sa tour.
11. B. Le chevalier de la dame à la quatrieme case de son roi.
N. La dame à la troisieme case de son chevalier, ou tout ce qu'il voudra, il perd la partie.
12. B. Le chevalier donne échec à la troisieme case de la dame noire.

(*a*) Il joue ce pion dans le dessein d'attaquer ensuite avec le pion de sa dame le fou de votre roi ; ce que vous prévenez en poussant le pion de votre roi.

(*b*) Ce chevalier, qui ne paroissoit en rien, est cependant le corps de réserve qui va gagner la partie, sans que l'adversaire puisse l'éviter : c'est pourquoi il faut toujours tâcher de disposer les pions de maniere qu'ils puissent arrêter l'entrée des chevaliers dans le jeu.

CINQUIEME RENVOI

DU PREMIER GAMBIT.

Au ſeptieme coup du Noir.

7. *coup. Blanc.* LE pion du fou de la dame un pas. *Noir.* Le fou de la dame à la quatrieme caſe du chevalier du roi blanc.
8. B. La dame à la troiſieme caſe de ſon chevalier.
N. Le fou de la dame à la quatrieme caſe de la tour de ſon roi. (*a*)
9. B. Le pion de la tour du roi prend le pion.
N. Le pion de la tour prend le pion.
10. B. La tour du roi reprend le fou.
N. La tour reprend la tour.
11. B. Le fou du roi prend le pion en donnant échec au roi & à la tour, gagne une piece & par conſéquent la partie.

(*a*) Si au lieu de jouer ce fou il ſoutenoit avec ſa dame le pion du fou de ſon roi, vous prendriez alors le pion du chevalier de ſa dame, & enſuite ſa tour.

SIXIEME RENVOI

DU PREMIER GAMBIT.

Sur le ſeptieme coup du Noir.

7. *coup. Blanc.* LE pion du fou de la dame un pas. *Noir.* Le fou de la dame à la troiſieme caſe de ſon roi.
8. B. Le fou du roi prend le fou.
N. Le pion reprend le fou.

9. B. La dame à la troiſieme caſe de ſon chevalier.
N. La dame à la caſe de ſon fou, pour garder les deux pions attaqués.
10. B. Le pion de la tour du roi prend le pion.
N. Le pion de la tour reprend le pion.
11. B. La tour du roi prend la tour.
N. Le fou prend la tour.
12. B. Le chevalier du roi prend le pion.
N. Le roi à ſa ſeconde caſe.
13. B. Le fou de la dame prend le pion.
N. Le chevalier de la dame à la troiſieme caſe de ſon fou.
14. B. Le chevalier de la dame à la ſeconde caſe de ſa dame.
N. Le pion de la tour de la dame deux pas.
15. B. Le roi roque.
N. Le pion du chevalier de la dame deux pas.
16. B. La tour à la caſe de la tour de ſon roi.
N. Le chevalier du roi à la troiſieme caſe de ſon fou.
17. B. La tour prend le fou.
N. La dame reprend la tour.
18. B. La dame prend le pion du roi, & donne échec.
N. Le roi ſe retire où il veut, étant mat ſur l'une ou ſur l'autre caſe où il peut aller.

SEPTIEME ET DERNIER RENVOI

DU PREMIER GAMBIT,

Sur le huitieme coup.

8. coup. Blanc. LA dame à la ſeconde caſe de ſon roi.
Noir. Le fou de la dame à la troiſieme caſe de ſon roi.
9. Le fou du roi prend le fou.

N. Le pion reprend le fou.
10. B. Le pion du roi un pas.
N. Le pion de la dame prend le pion. (*a*)
11. B. Le pion de la dame reprend le pion.
N. Le chevalier de la dame à la ſeconde caſe de ſa dame. (*b*)
12. B. Le pion du chevalier du roi un pas.
N. De même.
13. B. Le pion du chevalier du roi prend le pion. (*c*)
N. Le pion prend le chevalier.
14. B. La dame reprend le pion.
N. La dame à la ſeconde caſe de ſon roi.
15. B. Le chevalier de la dame à la ſeconde caſe de ſa dame.
N. Le roi roque.
16. B. Le pion du chevalier de la dame deux pas, pour empêcher le chevalier noir d'avancer.
N. Le pion de la tour du roi un pas.
17. B. Le chevalier de la dame à la quatrieme caſe de ſon roi.
N. Le chevalier de la dame à ſa troiſieme caſe.
18. B. Le fou à la troiſieme caſe de ſon roi.
N. Le chevalier du roi à la troiſieme caſe de ſa tour.

(*a*) Si au lieu de prendre il eût pouſſé ce même pion, il auroit fallu jouer votre dame à ſa troiſieme caſe, pour lui donner échec le coup ſuivant, ce qui vous gagneroit la partie.

(*b*) Si au lieu de jouer ce chevalier il eût joué toute autre choſe, vous deviez jouer celui de votre dame pour lui donner échec deux coups après. Voyez le douzieme coup du quatrieme Renvoi de cette Partie.

(*c*) Dans l'attaque du Gambit, il faut obſerver que ſi votre adverſaire, avant qu'il n'ait roqué, pouſſe le pion du chevalier de ſon roi ſur votre chevalier royal poſté ſur la troiſieme caſe du fou de votre roi, il faut le laiſſer prendre pour ne point vous laiſſer détourner de votre attaque, à moins que vous ne puiſſiez l'avancer à la quatrieme caſe de ſon roi ou de ſon chevalier, parce qu'alors vous faites la guerre au pion du fou de ſon roi.

19. B. Le fou à la quatrieme caſe du fou de la dame noire.

N. La dame à la ſeconde caſe de ſon fou.

20. B. Le pion de la tour de la dame deux pas.

N. Le fou du roi à ſa caſe.

21. B. Le pion de la tour de la dame un pas.

N. Le fou prend le fou.

22. B. Le pion reprend le fou.

N. Le chevalier de la dame à la ſeconde caſe de ſa dame.

23. B. Le chevalier donne échec.

N. Le roi ſe retire.

24. B La tour de la dame à la caſe de ſon chevalier.

N Le chevalier de la dame prend le pion.

25. B. Le chevalier prend le pion du chevalier de la dame.

N. Le chevalier de la dame prend le chevalier.

26. B. Le pion de la tour de la dame un pas.

N. Le roi à la caſe de la tour de ſa dame.

27. B. La tour prend le chevalier.

N. La dame à la caſe de ſon fou.

28. B. La tour du roi à la ſeconde caſe.

N. La tour de la dame à la ſeconde caſe de ſa dame.

29. B. La tour du roi à la ſeconde caſe du chevalier de la dame.

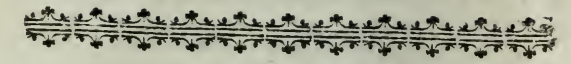
N. La tour du roi à ſa ſeconde caſe.

30. B. La dame prend le pion du fou de la dame noire.

N. La dame prend la dame.

31. B. La tour de la dame donne échec & mat.





SECOND GAMBIT,

Dans lequel il y aura quatre renvois.

Deux au quatrieme coup, le troisieme au neuvieme coup, & le quatrieme au onzieme coup.

1. *coup. Blanc.* LE pion du roi deux pas.
Noir. De même.
2. B. Le pion du fou du roi deux pas.
N. Le pion prend le pion.
3. B. Le fou du roi à la quatrieme case du fou de sa dame.
N. La dame donne échec.
4. B. Le roi à la case de son fou.
N. Le pion du chevalier du roi deux pas. (*a*)
5. B. Le chevalier du roi à la troisieme case de son fou.
N. La dame à la quatrieme case de la tour de son roi. (*b*)
6. B. Le pion de la dame deux pas.
N. Le pion de la dame un pas.

(*a*) Le noir ayant deux autres façons de jouer, je fais deux renvois sur ce même coup : le premier, en lui faisant jouer le fou de son roi à la quatrieme case du fou de sa dame ; & le second, de lui faire pousser un pas le pion de sa dame.

(*b*) Il y a trois endroits où il peut jouer la dame, mais il n'y a que celui-là de bon ; car s'il la retiroit à la troisieme case de la tour, vous attaqueriez le pion du fou de son roi avec votre chevalier royal, en le jouant à la quatrieme case du roi noir, & vous gagneriez une tour : & s'il plaçoit sa dame à la quatrieme case du chevalier de votre roi, vous lui donneriez échec de votre fou en prenant son pion. S'il prend votre fou, vous donnez échec au roi & à la dame avec votre chevalier, & la Partie est décidée.

7. B. Le pion du fou de la dame un pas. (*c*)
N. Le fou de la dame à la quatrieme case du chevalier du roi blanc.
8. B. Le roi à la seconde case de son fou.
N. Le chevalier du roi à la troisieme case du fou de son roi. (*d*)
9. B. La dame à la seconde case de son roi.
N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.
10. B. Le pion de la tour du roi deux pas.
N. Le fou prend le chevalier.
11. B. La dame prend le fou.
N. La dame prend la dame. (*e*)
12. B. Le roi reprend la dame. (*f*)
N. Le pion du chevalier du roi donne échec.
13. B. Le roi prend le pion du roi noir.
N. Le fou du roi donne échec à la troisieme case de sa tour.
14. B. Le roi à la quatrieme case du fou du roi noir.

(*c*) Il est de conséquence dans les Gambits de jouer ce pion, pour pouvoir ensuite placer votre dame à la troisieme case de son chevalier, sur-tout lorsqu'il sort le fou de sa dame sans attaquer une de vos pieces : vous tenez en tel cas votre adversaire extrêmement embarrassé. Voyez le cinquieme & le sixieme renvoi du premier Gambit.

(*d*) Si au lieu de jouer ce chevalier il eût pris celui de votre roi, vous verrez par un troisieme renvoi la maniere de poursuivre la partie en tel cas.

(*e*) Si au lieu de prendre votre dame il donnoit échec de son chevalier, un quatrieme renvoi vous fera voir comment il perdoit la partie.

(*f*) J'avois donné pour regle générale d'unir le pion du fou de votre roi, mais comme il n'y a point de regles sans exceptions, vous en trouverez une ici qui est fondée sur deux raisons : la premiere est qu'en reprenant du roi, vous gagnez un pion sans que votre adversaire puisse l'éviter : & en second lieu, il faut se ressouvenir que le roi n'a pas beaucoup à craindre lorsqu'il n'y a plus de dames sur le jeu : il est donc nécessaire en tel cas de mettre le roi en campagne, parce qu'il peut vous rendre autant de service qu'une autre piece, comme on pourra voir par la suite de cette partie.

N. Le fou du roi prend le fou de la dame blanche.
15. B. La tour du roi repend le fou.
N. Le pion de la tour du roi deux pas.
16. B. Le chevalier à la seconde case de sa dame.
N. Le roi à sa seconde case.
17. B. La tour du roi à la case du fou de son roi.
N. Le pion du fou de la dame un pas.
18. B. La tour de la dame à la case de son roi.
N. Le pion du chevalier de la dame deux pas.
19. B. Le fou à la troisieme case du chevalier de sa dame.
N. Le pion de la tour de la dame deux pas.
20. B. Le pion du roi un pas.
N. Le pion prend le pion.
21. B. Le pion de la dame reprend le pion.
N. Le chevalier du roi à la quatrieme case de sa dame.
22. B. Le chevalier à la quatrieme case de son roi. (*g*)
N. Le chevalier de la dame à sa troisieme case.
23. B. Le chevalier à la troisieme case du fou du roi noir.
N. La tour de la dame à la case de sa dame. (*h*)
24. B. Le pion du roi un pas.
N. La tour de la dame à la troisieme case de sa dame. (*i*)
25. B. Le pion prend le pion en donnant échec à la tour.

(*g*) Vous auriez mal joué si vous eussiez pris son chevalier avec votre fou, parce qu'en reprenant de son pion, ce pion empêchoit la marche & le progrès de votre chevalier : il étoit donc nécessaire d'avancer premiérement votre chevalier, pour n'avoir point de pieces inutiles.

(*h*) S'il eût pris votre chevalier, vous le repreniez du pion, & ensuite vous attaquiez le pion du fou de son roi en jouant la tour de votre dame à la seconde case de son roi.

(*i*) S'il eût pris le pion au lieu de jouer la tour, vous auriez gagné la partie en peu de coups, parce qu'il perdoit le pion du fou de sa dame.

N. Le roi prend le pion.

26. B. Le roi à la quatrieme case du chevalier du roi noir.

N. Le roi à la seconde case de son chevalier, pour éviter l'échec à la découverte.

27. B. Le chevalier prend le pion de la tour du roi, & donne échec.

N. Le roi à la seconde case de sa tour.

28. B. La tour du roi donne échec.

N. Le roi à la case de son chevalier.

29. B. La tour du roi à la seconde case du chevalier de la dame noire.

N. La tour de la dame à la case de sa dame. (*k*)

30. B. La tour prend le chevalier de la dame noire, & gagne tout de suite la partie.

(k) Si au lieu de jouer la tour il joue son roi, vous donnez échec à la case du chevalier de sa dame, & vous prenez ensuite la tour de son roi, ce qui vous suffiroit pour gagner. Il est bon d'observer ici que le gain de cette partie par le blanc est forcé uniquement, parce que le roi étoit posté de maniere à pouvoir toujours agir & servir autant que la meilleure piece du jeu.

PREMIER RENVOI
DU SECOND GAMBIT.

Sur le quatrieme coup du Noir.

4. *coup. Blanc.* LE roi à la case de son fou.
Noir. Le fou du roi à la quatrieme case du fou de sa dame.

5. B. Le pion de la dame deux pas.

N. Le fou du roi à la troisieme case du chevalier de sa dame.

6. B. Le chevalier du roi à la troisieme case de son fou.

N. La dame à la quatrieme case du chevalier du roi blanc.

7. B. Le fou du roi prend le pion du fou du roi noir & donne échec.

N. Le roi à la case de son fou, parce que s'il reprend il perd sa dame.

8. B. Le pion de la tour du roi un pas.

N. La dame à la troisieme case du chevalier du roi blanc.

9. B. Le chevalier de la dame à la troisieme case de son fou.

N. Le roi prend le fou. (a)

10. B. Le chevalier de la dame à la seconde case de son roi.

N. La dame à la troisieme case du chevalier de son roi, n'ayant d'autre place.

11. B. Le chevalier du roi donne échec au roi & à la dame, & gagne la partie.

(a) Si le roi noir ne prend pas le fou, cela revient toujours au même, sa dame ne pouvant plus se sauver dans aucun endroit.

SECOND RENVOI

DU SECOND GAMBIT,

Commençant au quatrieme coup du Noir.

4. *coup. Blanc.* LE roi à la case de son fou.
Noir. Le pion de la dame un pas.

5. B. Le chevalier du roi à la troisieme case de son fou.

N. Le fou de la dame à la quatrieme case du chevalier du roi blanc.

6. B. Le pion de la dame deux pas.

N. Le pion du chevalier du roi deux pas.

7. B. Le chevalier de la dame à la troisieme case de son fou.
N. La dame à la quatrieme case de la tour de son roi. (*a*)
8. B. Le pion de la tour du roi deux pas.
N. Le pion de la tour du roi un pas. (*b*)
9. B. Le roi à la seconde case de son fou.
N. Le fou de la dame prend le chevalier du roi blanc. (*c*)
10. B. Le pion reprend le fou.
N. La dame à la troisieme case du chevalier de son roi.
11. B. Le pion de la tour prend le pion.
N. La dame reprend le pion.
12 B. le chevalier à la seconde case de son roi.
N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.
13. B. Le chevalier prend le pion noir.
N. La dame à sa case.
14. B. Le pion du fou de la dame un pas.
N. Le chevalier de la dame à sa troisieme case.
15. B. Le fou du roi à la troisieme case de sa dame.
N. La dame à sa seconde case.
16. B. Le fou de la dame à la troisieme case de son roi.
N. Le roi roque.

(*a*) S'il prend le chevalier de votre roi au lieu de retirer sa dame, vous reprenez de la dame ; & ensuite poussant le pion du chevalier de votre roi un pas, la situation de votre jeu deviendra très-bonne.

(*b*) Si au lieu de jouer le pion de sa tour, il eût joué celui du fou de son roi, vous deviez alors prendre son cavalier avec le fou de votre roi, & ensuite jouant le chevalier de votre dame à la quatrieme case de la sienne, vous auriez encore eu une situation très-avantageuse pour le gain de la partie.

(*c*) S'il eût retiré sa dame, ou joué toute autre piece, vous deviez toujours prendre le pion du chevalier de son roi avec le pion de votre tour, étant nécessaire d'observer que dans l'attaque des Gambits, lorsqu'on peut séparer les pions du côté du roi de l'adversaire, on a toujours l'avantage sur lui.

17 B. Le pion de la tour de la dame deux pas.
N. Le roi à la case du chevalier de sa dame.
18. B. Le pion de la tour de la dame un pas.
N. Le chevalier de la dame à la case de son fou.
19. B. Le pion du chevalier de la dame deux pas.
N. Le pion du fou de la dame un pas.
20. B. Le pion du chevalier de la dame un pas.
N. Le pion prend le pion.
21. B. Le pion de la tour de la dame un pas, pour l'empêcher de pouvoir soutenir le pion du fou de sa dame.
N. Le pion du chevalier de la dame un pas.
22. B. La dame à la troisieme case de son chevalier.
N. Le chevalier du roi à la troisieme case de son fou.
23. B. Le fou du roi prend le pion.
N. La dame à la seconde case de son fou.
24. B. Le pion de la dame un pas.
N. Le fou du roi à la seconde case de son chevalier.
25. B. Le fou du roi à la troisieme case du fou de la dame noire.
N. Le chevalier du roi à la seconde case de sa dame.
26. B. Le chevalier à la troisieme case de sa dame.
N. Le chevalier du roi à la quatrieme case de son roi.
27. B. Le chevalier prend le chevalier.
N. Le fou reprend le chevalier.
28. B. Le pion du fou du roi un pas.
N. Le fou à la seconde case du chevalier de son roi.
29. B. Le fou de la dame à la quatrieme case de sa dame.
N. Le fou prend le fou.
30. B. Le pion reprend le fou.
N. La dame à la seconde case de son roi.
31. B. Le roi à la troisieme case de son fou.
N. La tour de la dame à la case du chevalier de son roi.

32. B. La tour de la dame à la case de son fou.
N. La tour de la dame à la troisieme case du chevalier de son roi.
33. B. Le fou à la seconde case du chevalier de la dame noire.
N. La tour du roi à la case de son chevalier.
34. B. La tour prend le chevalier.
N. La tour reprend la tour.
35. B. Le fou prend la tour.
N. Le roi reprend le fou.
36. B. La tour donne échec.
N. Le roi à la case du chevalier de sa dame.
37. B. La dame à la quatrieme case de son fou.
N. La dame à sa seconde case.
38. B. Le pion du fou du roi un pas, pour empêcher l'échec de la dame.
N. La tour à la case du chevalier de son roi.
39. B. La dame à la troisieme case du fou de la dame noire.
N. La dame prend la dame. (*d*)
40. B. Le pion reprend sa dame.
N. Le roi à la seconde case du fou de sa dame.
41. B. Le pion de la dame un pas.
N. Le pion de la tour du roi un pas.
42. B. La tour à la case de la tour de son roi.
N. De même.
43. B. La tour à la case du chevalier de son roi.
N. La tour à sa seconde case.
44. B. La tour à la case du chevalier du roi noir.
N. Le pion du chevalier de la dame un pas. (*e*)
45. B. La tour à la case de la tour de la dame noire.
N. Le roi à la troisieme case du chevalier de sa dame.

(*d*) Si la dame se retire, au lieu de prendre la vôtre en poussant le pion de votre roi, vous le matez, ou vous gagnez sa dame.

(*e*) Si au lieu de jouer ce pion il poussoit le pion de la tour de son roi pour aller à dame, vous verrez par le calcul qu'il fera toujours un coup trop court.

46 B. La tour donne échec.
N. Le roi à la ſeconde caſe du fou de ſa dame.
47. B. La tour donne échec.
N. Le roi à la caſe de ſa dame.
48. B. Le pion du roi un pas.
N. Le pion prend le pion.
49. B. Le pion de la dame un pas.
N. Le roi à la caſe du fou de la dame, pour éviter le mat de la tour.
50. B. Le pion de la dame donne échec.
N. Le roi à la caſe de ſa dame.
51. B. La tour donne échec, & enſuite pouſſe à dame, & gagne.
N.

On obſervera ſur ce ſecond renvoi, qui eſt fort long, & en même-temps très-difficile au blanc de parvenir à ſon but, que ſans le ſecours du roi, il n'auroit jamais pu réuſſir, parce que s'il eût roqué du côté de la dame, le roi ſe trouvant ſi éloigné, au lieu de lui rendre ſervice, l'auroit plutôt embarraſſé.

Il faut auſſi ſe reſſouvenir que les ſecondes caſes du fou ſont ordinairement les meilleures quand le roi ne roque point.

TROISIEME RENVOI

Sur le huitieme coup du ſecond Gambit.

8 coup. Blanc LE roi à la ſeconde caſe de ſon fou. *Noir.* Le chevalier du roi à la troiſieme caſe de ſon fou.
9. B. La dame à la ſeconde caſe de ſon roi.
N. Le fou prend le chevalier.
10. B. La dame reprend le fou.
N. La dame prend la dame. (*a*)

(*a*) S'il n'eût pas pris la dame, il auroit fallu pouſſer immédiatement le pion de la tour de votre roi deux pas pour ſéparer ſes pions.

11. B. Le Pion reprend la dame.
N. Le fou du roi à la ſeconde caſe de ſon chevalier.
12. B. Le pion de la tour du roi deux pas.
N. Le pion de la tour du roi un pas.
13. B. La tour du roi à la caſe de ſon chevalier.
N. Le chevalier du roi à la ſeconde caſe de ſa tour.
14. B. Le fou de la dame prend le pion du Gambit.
N. Le fou du roi prend le pion de la dame, & donne échec.
15. B. Le pion prend le fou.
N. Le pion du chevalier du roi prend le fou.
N. le pion de la tour du roi un pas.
16. B. La tour du roi à la ſeconde caſe du chevalier du roi noir.
N. Le chevalier de la dame à la troiſieme caſe de ſon fou.
17. B. Le chevalier de la dame à la troiſieme caſe de ſon fou.
N. Le chevalier de la dame prend le pion.
18. B. Le fou prend le pion & donne échec.
N. Le roi à la caſe de ſon fou.
19. B. La tour de la dame à la caſe du chevalier de ſon roi
N. Le chevalier de la dame à la troiſieme caſe de ſon fou.
20. B. Le fou à la troiſieme caſe du chevalier de ſa dame.
N. La tour de la dame à la caſe de ſa dame. (*c*)
21. B. La tour du roi donne échec à la ſeconde caſe du fou du roi noir.
N. Le roi à ſa caſe.

(*b*) S'il eût joué toute autre piece, vous deviez prendre le chevalier de ſon roi avec la tour du vôtre, & enſuite lui donner échec de la tour de votre dame pour prendre ſa tour.

22. B. La tour de la dame à la seconde case du chevalier du roi noir.
N. Le chevalier du roi à la case de son fou.
23. B. Le chevalier à la quatrieme case de la dame noire, & gagne assez visiblement la partie.
N.

QUATRIEME RENVOI

Sur le onzieme coup du second Gambit.

11. *coup. Blanc.* LA dame prend le fou.
Noir. Le chevalier du roi donne échec à la quatrieme case du chevalier du roi blanc.
12. B. Le roi à la case de son chevalier.
N. Le pion du chevalier du roi prend le pion. (*a*)
13. B. Le fou de la dame prend le pion.
N. Le chevalier du roi à la troisieme case de son fou.
14. B. Le chevalier à la troisieme case de la tour de sa dame.
N. La dame prend la dame.
15. B. Le pion reprend la dame.
N. Le chevalier du roi à la quatrieme case de sa tour.
16. B. La tour du roi prend le pion.
N. Le chevalier du roi prend le fou.
17. B. La tour reprend le chevalier.
N. Le pion du fou du roi un pas.
18. B. Le roi à la seconde case de son fou.
N. Le roi roque.
19 B. Le fou à la troisieme case du roi noir.
N. Le fou à la seconde case de son roi.

(*a*) Si au lieu de prendre le pion il eût joué autre chose, vous deviez prendre le pion du chevalier de son roi avec celui de votre tour.

20. B. La tour de la dame à la caſe de la tour de ſon roi.
N. Le roi à la caſe du chevalier de ſa dame.
21. B. Le fou prend le chevalier.
N. La tour reprend le fou.
22. B. La tour de la dame à la troiſieme caſe de la tour du roi noir.
N. Le pion du chevalier de la dame un pas.
23. B. La tour du roi à la quatrieme caſe du fou du roi noir.
N. Le fou à la caſe de ſa dame.
24. B. La tour du roi à la quatrieme caſe de la tour du roi noir.
N. Le roi à la ſeconde caſe du chevalier de ſa dame.
25 B. Le pion du fou du roi un pas.
N. Le pion du fou de la dame un pas.
26. B. Le pion du fou du roi un pas. (*b*)

(*b*) Dans la ſituation préſente votre adverſaire ne pouvant attaquer aucune de vos pieces, il s'agit d'amener votre chevalier à la troiſieme caſe du chevalier du roi noir pour prendre le pion de ſa tour, ce qui vous donnera la partie.

TROISIEME GAMBIT,

Où il y aura trois Renvois,

Un ſur le ſecond coup du noir, le ſecond au troiſieme du noir, & le dernier au onzieme coup du noir, par leſquels on ſera inſtruit de la maniere qu'il faut jouer lorſqu'on refuſe de prendre le pion du Gambit.

1. *coup. Blanc.* LE pion du roi deux pas. *Noir.* De même.
2. B. Le pion du fou du roi deux pas.

N. Le pion de la dame deux pas. (*a*)

3. B. Le pion du roi prend le pion.

N. La dame prend le pion. (*b*)

4. B. Le pion du fou prend le pion.

N. La dame reprend le pion & donne échec.

5. B. Le fou couvre l'échec. (*c*)

N. Le fou du roi à la troiſieme caſe de ſa dame.

6. B. Le chevalier du roi à la troiſieme caſe de ſon fou.

N. La dame à ſa ſeconde caſe de ſon roi.

7. B. Le pion de la dame deux pas.

N. Le fou de la dame à la troiſieme caſe de ſon roi.

8. B. Le roi roque.

N. Le chevalier de la dame à la ſeconde caſe de ſa dame.

9. B. Le pion du fou de la dame deux pas.

N. Le pion du fou de la dame un pas.

10. B. Le chevalier de la dame à la troiſieme caſe de ſon fou.

N. Le chevalier du roi à la troiſieme caſe de ſon fou.

11. B. Le fou du roi à la troiſieme caſe de ſa dame.

N. Le roi roque du côté de ſa tour. (*d*)

(*a*) Si au lieu de deux il ne pouſſoit ce pion qu'un ſeul pas, cela feroit toute une autre partie. Ce doit être le ſujet du premier renvoi ſur ce Gambit.

(*b*) S'il prend le pion du fou de votre roi au lieu de prendre votre roi avec ſa dame, cela fait encore le ſujet d'un autre renvoi.

(*c*) La partie dans cette ſituation ne peut que paroître entierement égale de part & d'autre ; cependant il faut obſerver que vous avez de l'avantage, quoiqu'il ſoit très-peu conſidérable ; la raiſon eſt, qu'à votre aîle gauche vous conſervez quatre pions avec celui de votre dame, pendant que votre adverſaire a les ſiens diviſés trois par trois, & tous ſéparés du centre ; c'eſt pourquoi vous êtes par ce moyen mieux en état d'empêcher les pieces de votre adverſaire de ſe poſter dans le milieu de l'Echiquier.

(*d*) Comme il étoit aſſez égal pour lui de roquer du côté de ſa dame ou de ſon roi, j'ai déja donné une regle générale

12. B. Le fou de la dame à la quatrieme case du chevalier du roi noir. (*e*)

N. Le pion de la tour du roi un pas.

13. B. Le fou de la dame à la quatrieme de la tour de son roi.

N. La dame à sa case.

14. B. Le chevalier de la dame à la quatrieme case de son roi. (*f*)

N. Le fou du roi à la seconde case de son roi.

15. B. La dame à la seconde case de son roi.

N. La dame à la seconde case de son fou. (*g*)

16. B. Le chevalier de la dame prend le chevalier.

B. Le chevalier reprend le chevalier.

17. B. Le fou prend le chevalier.

N. Le fou reprend le fou.

18. B. La dame à la quatrieme case de son roi.

N. Le pion du chevalier du roi un pas.

19. B. Le chevalier à la quatrieme case du roi noir.

N. Le fou prend le chevalier. (*h*)

20. B. Le pion reprend le fou.

pour l'attaque avec vos pions en tels cas, cependant pour plus d'instruction sur cet article, j'en ferai un troisieme renvoi sur le onzieme coup.

(*e*) S'il n'eût pas roqué de ce côté, ce fou seroit très-mal joué, parce qu'en le chassant avec le pion de sa tour il vous feroit perdre un coup, ou il vous contraindroit de changer votre fou pour son chevalier, ce qui ne vous avanceroit de rien, puisqu'il y replaceroit son autre chevalier, mais à présent vous le jouez exprès pour l'exciter à pousser les pions qui couvrent son roi, afin que vous puissiez plus aisément former votre attaque sur lui.

(*f* S'il n'eût pas rangé sa dame pour y mettre à sa place le fou de son roi, vous auriez fort embarrassé son jeu en jouant ce chevalier.

(*g*) Si au lieu de jouer sa dame il eût pris votre chevalier, il falloit reprendre de la dame, pour lui faire parer le mat dont il étoit menaçé par votre dame soutenue du fou de votre roi.

(*h*) Si au lieu de prendre il eût retiré son fou, vous auriez gagné le pion du chevalier de son roi en le prenant de votre chevalier; cela vous auroit gagné la partie.

N. La tour de la dame à la case de sa dame. (*i*).
21 B. La tour du roi à la troisieme case du fou du roi noir.
N. La dame à sa seconde case. (*k*)
22. B. La tour prend le pion du chevalier du roi noir, & donne échec.
N. Le pion prend la tour.
23 B. La dame reprend le pion & donne échec.
N. Le roi à la case de sa tour. (*l*)
24. B. Prend le pion de la tour, & donne un échec perpétuel.

(*i*) S'il eût attaqué votre dame avec son fou, au lieu de jouer cette tour, vous auriez dû prendre le fou avec la tour de votre roi; cela donnoit une ouverture sur son roi qui l'auroit fort incommodé.

(*k*) S'il n'eût pas sa dame à cette case, vous auriez pris son fou avec votre tour, & vous auriez indubitablement gagné la partie.

(*l*) Si au lieu de retiret son roi il l'eût couvert de sa dame, vous auriez pris son fou en lui donnant échec, & ensuite il vous seroit resté deux pions & un fou contre une tour, & de plus une bonne attaque, ce qui étoit suffisant pour gagner; mais dans l'état où se trouve à présent la partie, il ne vaut pas la peine de la finir, puisque sa longueur (sans aucune instruction) deviendroit trop ennuyante; & d'ailleurs étant toujours condnite avec la même régularité que je me sers en toute occasion, cela reviendroit toujours au même: c'est pourquoi j'y mets fin par un échec perpétuel.

PREMIER RENVOI

SUR LE TROISIEME GAMBIT;

Au second Coup.

2. *coup.* LE pion du fou du roi deux pas.
Blanc. *Noir.* Le pion de la dame un pas.
3. B. Le chevalier du roi à la troisieme case de son fou.

N. Le

N. Le fou de la dame à la quatrieme case du chevalier du roi blanc.

4. B. Le fou du roi à la quatrieme case du fou de sa dame.

N. Le chevalier de la dame à la troisieme case de son fou. (*a*)

5. B. Le pion du fou de la dame un pas.

N. Le fou prend le chevalier. (*b*)

6. B. La dame reprend le fou.

N. Le chevalier du roi à la troisieme case de son fou.

7. B. Le pion de la dame un pas.

N. Le chevalier de la dame à la quatrieme case de sa tour.

8. B. Le fou du roi donne échec à la quatrieme case du chevalier de la dame noire.

N. Le pion du fou de la dame un pas.

9. B. Le fou du roi à la quatrieme case de la tour de sa dame.

(*a*) Lorsqu'on défend une partie, on est souvent obligé de pécher contre les regles générales, pour empêcher l'exécution des projets de l'Adversaire; mais celui qui attaque est rarement dans le même cas. Le noir joue donc ce chevalier à la troisieme case de son fou, pour deux raisons; l'une pour défendre le pion de son roi, & l'autre pour faire la guerre au fou du vôtre, qui lui est fort incommode sur cette ligne. S'il jouoit toute autre chose, vous prendriez le pion de son roi avec le pion du fou; & puis en lui donnant échec de votre fou royal, vous gagneriez le pion du fou de son roi, puisqu'en reprenant votre fou, vous lui donneriez échec du chevalier de votre roi, & par ce moyen votre dame prendroit le fou de la sienne. Cependant si au lieu de jouer ce chevalier il eût pris le pion du fou de votre roi en jouant ensuite le pion de votre dame deux pas, vous vous trouveriez dans un Gambit complet, qu'il faudroit suivre selon les instructions déja données à ce sujet.

(*b*) S'il n'eût pas pris votre chevalier, & qu'il eût joué toute autre chose sans attaquer une de vos pieces, vous deviez jouer votre dame à la troisieme case de son chevalier. Voyez le huitieme coup du sixieme Renvoi du premier Gambit.

N. Le pion du chevalier de la dame deux pas.
10. B. Le fou du roi de à la seconde case du fou de sa dame. (*c*)
N. Le fou du roi à la seconde case de son roi.
11. B. Le pion de la dame un pas.
N. Le pion du roi prend le pion de la dame.
12. B. Le pion du fou de la dame reprend le pion.
N. Le roi roque.
13. B. Le fou de la dame à la troisieme case de son roi.
N. Le chevalier de la dame à la quatrieme case du fou de la dame blanche.
14. B. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame. (*d*)
N. Le chevalier de la dame prend le pion du chevalier de la dame blanche.
15. B. Le pion du chevalier deux pas. (*e*)

(*c*) A moins de bien connoître la force du jeu, on doit naturellement conclure que ces trois derniers coups du blanc étoient des coups perdus ; & véritablement ils paroissent non-seulement tels, mais en même-temps contraires aux regles prescrites. Cependant lorsqu'on observera que pour donner la chasse au fou de votre roi, il a mis son jeu dans une situation à ne pouvoir plus roquer du côté de sa dame sans perdre la partie, & que roquant du côté de son roi, le fou du vôtre se trouve fort bien placé, on conviendra que ces trois coups ont été très-bien calculés, d'autant plus que par ce moyen vous ne pouvez plus manquer d'occuper le milieu de l'Echiquier avec vos pions ; & lorsqu'on soutient bien le centre, la bataille est à moitié gagnée.

(*d*) En jouant ce chevalier, vous laissez un des pions en proie à son chevalier, sans qu'il paroisse y avoir aucune nécessité pour cela ; mais il faut observer que les pions du chevalier ne sont point de grande conséquence lorsqu'ils sont séparés de ceux du centre ; ainsi vous trouvez mieux votre compte de laisser prendre ce pion, que de perdre un coup de votre attaque.

(*e*) Ce pion se joue pour déloger ensuite le chevalier de son roi : vous pourriez également le faire partir en poussant le pion de votre roi ; mais en tel cas il le mettroit à la quatrieme case de sa dame ; ce qui seroit un poste avantageux pour lui, & dans lequel il pourroit devenir un

N. Le chevalier de la dame à la quatrieme caſe du fou de la dame blanche.

16. B. Le chevalier prend le chevalier.

N. Le pion reprend le chevalier.

17. B. Le pion du chevalier du roi un pas.

N. Le chevalier à la ſeconde caſe de ſa dame.

18. B. Le pion de la tour du roi deux pas.

N. La dame donne échec.

19. B. Le roi à la caſe de ſa dame.

N. La dame à la troiſieme caſe de la tour de la dame blanche.

20. B. La tour de la dame à la caſe de ſon fou.

N. La dame prend le pion de la tour.

21. B. La dame à la quatrieme caſe de la tour du roi noir. (*f*)

N. La tour de la dame à la caſe de ſon chevalier.

22. B. Le pion du roi un pas.

N. Le pion du chevalier du roi un pas.

23. B. La dame à la ſeconde caſe de ſon roi.

N. La tour de la dame à la ſeconde caſe du chevalier de la dame blanche.

24. B. Le pion de la tour du roi un pas.

N. Le pion du fou de la dame, ou toute autre choſe, la partie eſt perdue.

25. B. Le pion de la tour du roi prend le pion.

N. Le pion du fou du roi reprend. (*g*)

grand obſtacle à votre attaque : vous verrez en cela l'utilité de vos pions de front, puiſqu'ils forceront ce chevalier à ſe retirer dans ſes retranchemens, & le mettent hors d'état de vous nuire. Voyez la remarque (*d*) de la premiere partie ſur l'utilité des pions de front.

(*f*) Vous jouez cette dame pour l'obliger à pouſſer le pion du chevalier de ſon roi ſur elle. Cela vous met enſuite en état d'attaquer votre Adverſaire avec le pion de votre tour, pour faire une ouverture ſur ſon roi, comme vous verrez par la ſuite.

(*g*) Si en cas il reprenoit avec le pion de ſa tour, il faudroit jouer votre dame à la ſeconde caſe de la tour de votre roi, ce qui vous gagneroit également la partie ; c'eſt ce que vous pourrez eſſayer.

26. B. La tour du roi prend le pion de la tour du roi noir.

N. Le roi prend la tour. (*h*)

27. B. La dame donne échec à la quatrieme case de la tour du roi noir.

N. Le roi où il peut.

28. B. La dame donne échec en prenant le pion, & puis mat le coup après.

N.

(*h*) Si au lieu de prendre votre tour il joue la sienne à la seconde case du fou de son roi, vous retirerez la vôtre d'un pas; & ensuite la soutenant de votre dame, le mat se trouvera toujours de même; la différence ne sera que d'un coup ou deux tout au plus.

SECOND RENVOI

DU TROISIEME GAMBIT,

Sur le troisieme Coup.

3. *coup. Blanc.* LE pion du roi prend le pion de la dame noire.

Noir. Le pion du roi prend le pion du fou.

4. B. Le chevalier du roi à la troisieme case de son fou.

N. La dame prend le pion.

5. B. Le pion de la dame deux pas.

N. La dame donne échec à la quatrieme case du roi blanc.

6. B. Le roi à la seconde case de son fou.

N. Le fou du roi à la seconde case de son roi. (*a*)

(*a*) S'il n'eût pas couvert son roi, & qu'il eût laissé là sa dame, il couroit risque de la perdre, ou de perdre bientôt la partie, parce qu'en tel cas vous donniez échec du fou de votre roi, & ensuite votre tour royale attaquoit sa dame.

7. B. Le fou du roi à la troisieme case de sa dame.
N. La dame à la troisieme case du fou de sa dame.
8. B. Le fou de la dame prend le pion.
N. Le fou de la dame à la troisieme case de son roi.
9. B. La dame à la seconde case de son roi.
N. La dame à sa seconde case.
10. B. Le pion du fou de la dame deux pas.
N. Le pion du fou de la dame un pas.
11. B. Le chevalier de la dame à la troisieme case de son fou.
N. Le chevalier du roi à la troisieme case de son fou.
12. B. Le pion de la tour du roi un pas.
N. Le roi roque.
13. B. Le pion du chevalier du roi deux pas.
N. Le fou du roi à la troisieme case de sa dame.
14. B. Le chevalier du roi à la quatrieme case du roi noir.
N. Le fou prend le chevalier.
15. B. Le pion reprend le fou. (*b*)
N. Le chevalier du roi à la case de son roi.
16. B. La tour de la dame à la case de sa dame.
N. La dame à la seconde case de son roi.
17. B. Le pion du chevalier du roi un pas.
N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.
18. B. La dame à la quatrieme case de la tour du roi noir. (*c*)
N. Le pion du chevalier du roi un pas.
19. B. La dame à la troisieme case de la tour du roi noir.

(*b*) Vous reprenez du pion pour forcer son chevalier à rétrograder, n'ayant aucun endroit pour pouvoir l'avancer; au lieu qu'il n'auroit pas bougé, s'il eût été attaqué de votre fou.

(*c*) Voyez la lettre (*f*) du premier Renvoi de ce Gambit, page 219.

N. La dame donne échec.

20. B. Le roi à la troisieme case de son chevalier.

N. Le chevalier de la dame prend le pion du roi blanc.

21. B. Le chevalier à la quatrieme case de son roi.

N. La dame à la quatrieme case de la dame blanche. (*d*)

22. B. Le chevalier donne échec à la troisieme case du fou du roi noir.

N. Le chevalier prend le chevalier.

23. B. Le pion reprend le chevalier.

N. Perdu, le mat étant forcé.

(*d*) S'il jouoit sa dame ailleurs, il perdroit son chevalier, ce qui vous suffiroit pour gagner la partie.

TROISIEME RENVOI

SUR LE TROISIEME GAMBIT,

Au onzieme coup.

11. *coup.* *Blanc.* LE fou du roi à la troisieme case de sa dame.

Noir. Le roi roque du côté de sa dame.

12. B. La tour du roi à la case de son roi.

N. La dame se retire à la case du fou de son roi. (*a*)

13. B. La dame à la quatrieme case de sa tour.

N. Le roi à la case du chevalier de sa dame.

14. B. Le fou de la dame à la troisieme case de son roi.

N. Le pion du fou de la dame un pas. (*b*)

(*a*) Il retire cette dame pour éviter la perte d'une piece que vous forceriez en poussant le pion de votre dame sur le fou de la sienne.

(*b*) S'il eût attaqué votre dame avec le chevalier de la

15. B. Le pion de la dame un pas.

N. Le fou de la dame à la quatrieme case du chevalier du roi blanc.

16. B. Le pion du chevalier de la dame deux pas.

N. Le fou prend le chevalier.

17. B. Le pion reprend le fou.

N. La tour de la dame à la case de son fou. (*c*)

18. B. Le chevalier à la quatrieme case du chevalier de la dame noire.

N. Le pion de la tour de la dame un pas.

19. B. Le chevalier prend le fou.

N. La dame reprend le chevalier.

20. B. La tour de la dame à la case de son chevalier.

N. Le chevalier de la dame à la quatrieme case de son roi.

21. B. Le fou du roi à la seconde case de son roi.

N. Le chevalier du roi à la seconde case de sa dame.

22. B. La dame à la quatrieme case de la tour de la dame noire.

N. La dame donne échec à la troisieme case du chevalier de son roi.

23. B. Le roi à la case de sa tour.

N. La dame à sa troisieme case. (*d*)

24. B. Le pion prend le pion.

N. Le chevalier reprend le pion.

25. B. La tour de la dame à la troisieme case du chevalier de la dame noire.

sienne, vous auriez dû retirer la vôtre à la troisieme case de son propre chevalier, & ensuite pousser en avant le pion de la tour, pour faire déloger ce chevalier.

(*c*) Tout autre coup qu'il puisse jouer, le jeu est tellement disposé qu'il ne peut plus éviter la perte de la partie, le jeu étant bien conduit de part & d'autre.

(*d*) Toute autre chose qu'il eût pu jouer, vous deviez toujours prendre son pion avec celui du chevalier de votre dame; & en cas que votre Adversaire l'eût pris, vous deviez le reprendre de votre tour, pour pouvoir doubler vos tours le coup après.

N. La dame à la case du fou de son roi.

26. B. La tour du roi à la case du chevalier de sa dame.

N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.

27. B. La tour de la dame prend le pion de la tour de la dame noire.

N. Le chevalier prend la tour.

28. B. La dame reprend le chevalier.

N. La tour de la dame à la seconde case de son fou.

29. B. Le pion de la dame un pas, & gagne la partie.



GAMBIT

DE CUNNINGHAM,

Dont l'Auteur l'a cru certainement gagné ; mais je trouve le contraire, & qu'en jouant bien de part & d'autre, les trois pions de plus, pour la perte d'un fou, doivent gagner la Partie lorsqu'ils sont bien conduits. Il y aura aussi deux renvois, un au septieme, & le dernier au onzieme coup.

1. *coup.* LE pion du roi deux pas.
Blanc. *Noir.* De même.

2. B. Le pion du fou du roi deux pas.

N. Le pion du roi prend le pion.

3. B. Le chevalier du roi à la troisieme case de son fou.

N. Le fou du roi à la seconde case de son roi.

4. B. Le fou du roi à la quatrieme case du fou de sa dame.

N. Le fou du roi donne échec.

5. B. Le pion du chevalier du roi un pas.

N. Le pion prend le pion.

6. B. Le roi roque.

N. Le pion du roi prend le pion de la tour du roi blanc.

7. B. Le roi à la case de sa dame.

N. Le fou du roi à sa troisieme case. (*a*)

8. B. Le pion du roi un pas.

N. Le pion de la dame deux pas. (*b*)

9. B. Le pion du roi prend le fou.

N. Le chevalier du roi prend le pion.

10. B. Le fou du roi à la troisieme case du chevalier de sa dame.

N. Le fou de la dame à la troisieme case de son roi.

11. B. Le pion de la dame un pas. (*c*)

N. Le pion de la tour du roi un pas. (*d*)

12. B. Le fou de la dame à la quatrieme case du fou de son roi.

N. Le pion du fou de la dame deux pas.

(*a*) Si au lieu de jouer ce fou à sa troisieme case il l'eût joué à la seconde de son roi, vous auriez gagné la partie en peu de coups, ce que vous verrez par un renvoi sur ce coup.

(*b*) S'il ne sacrifioit point ce fou, vous gagneriez encore indubitablement la partie ; mais en le perdant, en retenant trois pions pour sa piece, il doit par la force & ces mêmes pions devenir votre vainqueur, pourvu qu'il ne se presse point à les pousser avant que toutes ses pieces ne soient sorties, & en état de bien seconder ses trois pions.

(*c*) Si vous eussiez poussé ce pion deux pas, vous auriez donné l'entrée dans votre jeu à ses chevaliers, ce qui lui auroit fait gagner bientôt la partie ; mais pour que ce coup soit plus sensible, il fera le sujet d'un second renvoi sur ce Gambit.

(*d*) Ce coup est de grande importance pour le gain de la partie, parce qu'il vous empêche d'attaquer le chevalier de son roi avec le fou de votre dame, ce qui vous procureroit ensuite l'occasion de séparer ses pions, en sacrifiant une tour pour un de ses chevaliers ; l'avantage en tel cas reviendroit de votre côté,

13. B. Le fou de la dame prend le pion près de son Roi.

N. Le chevalier de la dame à la troisieme case de son fou.

14. B. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.

N. Le chevalier du roi à la quatrieme case du chevalier du roi blanc. (*e*)

15. B. La dame à la seconde case de son roi. (*f*)

N. Le chevalier prend le fou.

16. B. La dame prend le chevalier.

N. La dame à la case de son chevalier. (*g*)

17. B. La dame prend la dame. (*h*)

N. La tour reprend la dame.

18. B. La tour de la dame à la case de son roi.

N. Le roi à la seconde case de sa dame.

19. B. Le chevalier du roi donne échec.

N. Le chevalier prend le chevalier.

20. B. La tour de la dame reprend le chevalier.

N. Le roi à la troisieme case de sa dame.

21. B. La tour du roi à la case de son roi.

N. Le pion du chevalier de la dame deux pas.

(*e*) Il joue ce chevalier pour prendre le fou de votre dame, qui l'incommoderoit beaucoup s'il roquoit du côté de sa dame. Il est bon d'avertir ici, pour régle générale, que quand on est fort en pions, il faut tâcher d'ôter les fous de l'Adversaire, parce qu'ils peuvent mieux arrêter le cours des pions que les tours.

(*f*) Ne pouvant sauver le fou sans faire pire, vous jouez votre dame pour le remplacer; car si vous eussiez joué ce fou à la quatrieme case de celui de votre roi pour empêcher l'échec de son chevalier, il auroit poussé le pion du chevalier de son roi sur votre fou, ce qui auroit causé la perte immédiate de la partie.

(*g*) S'il jouoit cette dame en tout autre endroit, elle se trouveroit gênée; c'est pourquoi il offre à le changer, dans le dessein qu'en cas de votre refus, il puisse le placer à sa troisieme case, où elle se trouveroit ensuite non-seulement en sûreté, mais aussi très-bien postée.

(*h*) Si vous ne preniez pas sa dame, votre partie seroit encore moins bonne.

22. B. Le pion du fou de la dame un pas.
N. La tour de la dame à la case de son roi.
23. B. Le pion de la tour de la dame deux pas.
N. Le pion de la tour de la dame un pas.
24. B. Le chevalier à la troisieme case du fou de son fou.
N. Le pion du chevalier du roi deux pas.
25. B. Le roi à la seconde case de son chevalier.
N. Le pion du fou du roi un pas. (*i*)
26. B. La tour de la dame à la seconde case de son roi.
N. Le pion prend le pion.
27. B. Le pion de la tour de sa dame prend le pion.
N. Le pion de la tour du roi un pas.
28. B. La tour du roi à la case de la tour de sa dame.
N. La tour de la dame à sa case. (*k*)
29. B. La tour du roi revient à la case de son roi.
N. Le fou à la seconde case de sa dame.
30. B. Le pion de la dame un pas.
N. Le pion du fou de la dame un pas.
31. B. Le fou à la seconde case du fou de sa dame.
N. Le pion de la tour du roi un pas. (*l*)
32. B. La tour du roi à sa case.
N. La tour du roi à sa quatrieme case. (*m*)

(*i*) S'il eût poussé ce pion deux pas, vous auriez gagné le pion de sa dame en le prenant de votre fou, cela auroit rendu votre partie bonne.

(*k*) Il faut empêcher tant qu'on peut de ne point laisser doubler les tours de l'ennemi, sur-tout lorsqu'il y a une ouverture dans le jeu, c'est pourquoi il propose d'abord à changer.

(*l*) Il joue ce pion pour pousser ensuite celui du chevalier de son roi sur votre chevalier, afin de l'obliger à quitter son poste ; mais s'il eût poussé le pion de son chevalier avant de jouer celui-ci, votre chevalier alloit se poster à la quatrieme case de la tour de votre roi, & auroit arrêté l'avancement de tous ses pions.

(*m*) Si au lieu de jouer ce coup il vous eût donné échec avec le pion de sa tour, il auroit péché contre l'instruction que je donne à la premiere partie. Voyez la remarque (*x*).

33. B. Le pion du chevalier de la dame un pas.
N. La tour de la dame à la case de la tour de son roi.
34. B. Le pion du chevalier de la dame un pas.
N. Le pion du chevalier du roi un pas.
35. B. Le chevalier à la seconde case de sa dame.
N. La tour du roi à la quatrieme case du chevalier de son roi.
36. B. La tour du roi à la case du fou de son roi.
N. Le pion du chevalier du roi un pas.
37. B. La tour prend le pion, & donne échec.
N. Le roi à la seconde case du fou de sa dame.
38. B. La tour du roi à la troisieme case du chevalier du roi noir.
N. Le pion de la tour du roi un pas, & donne échec.
39. B. Le roi à la case de son chevalier.
N. Le pion du chevalier du roi un pas.
40. B. La tour prend la tour.
N. Le pion de la tour donne échec.
41. B. Le roi prend le pion du chevalier.
N. Le pion de la tour demande dame, & donne échec.
42. B. Le roi à la seconde case de son fou.
N. La tour donne échec à la case du fou de son roi.
43. B. Le roi à sa troisieme case.
N. La dame donne échec à la troisieme case de la tour du roi blanc.
44. B. Le chevalier couvre l'échec, n'ayant point d'autre jeu.
N. La dame prend le chevalier, ensuite la tour, & donne mat au second coup.



PREMIER RENVOI

Sur le ſeptieme Coup du Gambit de Cunningham.

7. *coup. Blanc.* LE roi à la caſe de ſa tour. *Noir.* Le fou à la ſeconde caſe de ſon roi.

8. B. Le fou du roi prend le pion, & donne échec.

N. Le roi prend le fou.

9. B. Le chevalier du roi à la quatrieme caſe du roi noir donnant double échec.

N. Le roi à la troiſieme caſe; ailleurs il perd ſa dame.

10. B. La dame donne échec à la quatrieme caſe du chevalier de ſon roi.

N. Le roi prend le chevalier.

11. B. La dame donne échec à la quatrieme caſe du fou du roi noir.

N. Le roi à la troiſieme caſe de ſa dame.

12. B. La dame donne échec & mat à la quatrieme caſe de la dame noire.

SUITE DU PREMIER RENVOI.

En cas que le Roi refuſe de prendre votre Fou au huitieme Coup.

8. *coup. Blanc.* LE fou du roi prend le pion, & donne échec.

Noir. Le roi à la caſe de ſon fou.

9. B. Le chevalier du roi à la quatrieme caſe du roi noir.

N. Le chevalier du roi à la troiſieme caſe du fou de ſon roi.

10. B. Le fou du roi à la troiſieme caſe du chevalier de ſa dame.

N. La dame à la case de son roi.
11. B. Le chevalier du roi à la seconde case du fou du roi noir.
N. La tour à la case de son chevalier.
12. B. Le pion du roi un pas.
N. Le pion de la dame deux pas.
13. B. Le pion reprend le chevalier.
N. Le pion reprend le pion.
14. B. Le fou de la dame à la quatrieme case du chevalier du roi blanc.
15. B. La dame à la case de son roi.
N. Le fou de la dame à la quatrieme case de la tour de son roi.
16. B. Le pion de la dame deux pas. (*a*)
N. Le fou prend le chevalier.
17. B. Le fou de la dame donne échec.
N. La tour couvre l'échec.
18. B. Le chevalier à la troisieme case du fou de sa dame.
N. Le fou prend le fou.
19. B. Le chevalier reprend le fou.
N. La dame à la seconde case de son roi.
20. B. Le chevalier prend le chevalier.
N. La dame reprend le chevalier.
21. B. La dame prend la dame.
N. Le roi reprend la dame.
22. B. Le fou prend la tour, & ensuite doit gagner avec la supériorité d'une tour & une très-bonne situation.

(*a*) Le blanc sacrifie cette piece uniquement pour abréger la partie.

SECOND RENVOI

DU GAMBIT DE CUNNINGHAM,

Commençant au onzieme coup du Blanc.

11. *coup. Blanc.* LE pion de la dame deux pas.
Noir. Le chevalier du roi à la quatrieme case du roi blanc.

12. B. Le fou de la dame à la quatrieme case du fou de son roi.
N. Le pion du fou du roi deux pas.

13. B. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame. (*a*)
N. La dame à la seconde case de son roi.

14. B. Le pion du fou de la dame deux pas.
N. Le pion du fou de la dame un pas. (*b*)

15. B. Le pion prend le pion.
N. Le pion reprend le pion.

16. B. La tour de la dame à la case de son fou.

(*a*) Vous jouez ce chevalier pour tenter votre adversaire de le prendre ; mais il est bon d'avertir ici qu'il joueroit très-mal s'il prenoit, parce qu'un chevalier situé ou posté de cette maniere (s'entend soutenu de deux pions) pendant qu'il ne vous reste aucun pion à pousser sur lui pour le faire décamper, vaut au moins autant qu'une tour, à cause qu'il vous devient tellement incommode, que vous serez obligé de le prendre ; & en tel cas votre adversaire réunissant ses deux pions, dont celui qui est à la tête (n'ayant plus d'obstacle du côté de ses pions ennemis) doit probablement vous coûter une piece, si vous voulez l'empêcher de faire une dame.

(*b*) S'il prenoit votre pion, son jeu diminueroit beaucoup de sa force, parce que son chevalier ne seroit plus soutenu que d'un seul pion, qui se trouveroit ensuite sans défense, s'il souffroit que vous prissiez son chevalier royal ; il seroit donc obligé de le retirer pour conserver son pion, & cela répareroit beaucoup votre jeu.

N. Le chevalier de la dame à la troisieme case de son fou.

17. B. Le chevalier de la dame prend le chevalier noir.

N. Le pion du fou du roi reprend le chevalier.

18. B. Le chevalier prend le pion noir près de son roi.

N. Le roi roque du côté de sa tour.

19. B. La dame à sa seconde case.

N. Le pion de la tour du roi un pas.

20. B. La tour de la dame à la quatrieme case du fou de la dame noire.

N. La tour de la dame à la case de sa dame.

21. B. Le fou du roi à la quatrieme case de la tour de sa dame.

N. Le pion du chevalier du roi deux pas.

22. B. Le fou de la dame à la troisieme case de son roi.

N. La tour prend la tour.

23. B. Le chevalier reprend la tour.

N. La dame à sa troisieme case.

24. B. La dame à la seconde case de la tour de son roi.

N. Le roi à la seconde case de son chevalier.

25. B. La dame prend la dame.

N. La tour reprend la dame.

26. B. Le pion de la tour de la dame un pas.

N. Le roi à la troisieme case de son chevalier.

27. B. Le pion du chevalier de la dame deux pas.

N. Le pion de la tour du roi un pas.

28. B. Le pion du chevalier de la dame un pas.

N. Le chevalier à la seconde case de son roi.

29. B. La tour à la seconde case du fou de la dame noire.

N. La tour à la seconde case de sa dame.

30. B. La tour prend la tour ; ne prenant point, cela revient au même.

N. Le fou reprend la tour.

31. B. Le roi à la ſeconde caſe de ſon chevalier.

N. Le pion de la tour un pas.

32. B. Le fou de la dame à la ſeconde caſe du fou de ſon roi.

N. Le roi à la quatrieme caſe de ſa tour.

33. B. Le fou du roi donne échec.

N. Le fou couvre l'échec.

34. B. Le fou prend le fou.

N. Le roi reprend le fou.

35. B. Le chevalier donne échec à la troiſieme caſe de ſon roi.

N. Le roi à la quatrieme caſe du fou du roi blanc.

36. B. Le roi à la troiſieme caſe de ſa tour.

N. Le roi à la troiſieme caſe du fou du roi blanc.

37. B. Le chevalier à la quatrieme caſe du chevalier de ſon roi.

N. Le chevalier à la quatrieme caſe du fou de ſon roi.

38. B. Le fou à la caſe du chevalier de ſon roi.

N. Le pion du roi un pas.

39. B. Le pion de la tour de la dame un pas.

N. Le pion du roi un pas.

40. B. Le fou à la ſeconde caſe du fou de ſon roi.

N. Le chevalier prend le pion de la dame, & gagne enſuite la partie.



GAMBIT

DE LA DAME,

SURNOMMÉ LE GAMBIT D'ALLEPE,

Où il y aura fept Renvois.

Le premier fur le troifieme coup du blanc, le fecond fur le troifieme coup du noir, le troifieme au quatrieme coup du blanc, le quatrieme au feptieme coup du blanc, le cinquieme au huitieme coup du noir, & le fixieme au dixieme coup du blanc.

1. *coup. Blanc.* LE pion du roi deux pas. *Noir.* De même.
2. B. Le pion du fou de la dame deux pas.
N. Le pion prend le pion.
3. B. Le pion du roi deux pas. (*a*)
N. Le pion du roi deux pas. (*b*)

(*a*) Si au lieu de deux vous ne pouffiez ce pion qu'un pas, votre adverfaire feroit en état de tenir le fou de votre dame renfermé pendant la moitié de la partie. Un premier renvoi en fera le témoignage. Je me fers en même temps de cette occafion pour dire qu'un certain auteur (d'ailleurs affez intelligent, & qui fe plaît à jouer prefque toujours cette partie) enfeigne à ne point pouffer ce pion deux pas : cependant on fera convaincu par ce renvoi que c'eft le coup le mieux joué. Il eft bien vrai qu'en ne le pouffant qu'un pas, l'on peut quelquefois attraper un mauvais Joueur, mais cela ne juftifie pas le coup.

(*b*) Si au lieu de jouer ce pion il eût foutenu celui du Gambit, il perdoit la partie : c'eft ce qu'on verra par un fecond renvoi. Mais ne faifant ici ni l'un ni l'autre, vous deviez pouffer en tel cas le pion du fou de votre roi deux pas, & votre fituation auroit été des meilleures, puifque vous auriez eu trois pions de front.

4. B. Le pion de la dame un pas. (*c*)
N. Le pion du fou du roi deux pas. (*d*)
5. B. Le chevalier de la dame à la troisieme case de son fou.
N. Le chevalier du roi à la troisieme case de son fou.
6. B. Le pion du fou du roi un pas.
N. Le fou du roi à la quatrieme case du fou de sa dame.
7. B. Le chevalier de la dame à la quatrieme case de sa tour. (*e*)
N. Le fou prend le chevalier près de la tour du roi blanc. (*f*)
8 B. La tour reprend le fou.
N. Le roi roque. (*g*)
9. B. Le chevalier à la troisieme case du fou de sa dame.

(*c*) Si au lieu de pousser en avant vous eussiez pris le pion de son roi, vous perdiez l'avantage de l'attaque. Ce sera le sujet du troisieme Renvoi.

(*d*) S'il eût joué toute autre chose, vous devriez pousser le pion de votre roi deux pas, & par ce moyen vous auriez procuré une entiere liberté à vos pieces.

(*e*) Si au lieu de jouer ce chevalier pour vous défaire du fou de son roi, ou le faire retirer de cette ligne (comme vous êtes instruit dans la Remarque (*c*) de la premiere partie) vous eussiez pris le pion du Gambit, vous perdiez la partie. C'est ce qui est encore nécessaire de faire voir par un quatrieme Renvoi sur cettte partie.

(*f*) Si au lieu de prendre votre chevalier il eût joué son fou à la quatrieme case de votre dame, vous deviez l'attaquer avec votre chevalier royal, & le prendre le coup suivant.

(*g*) Si au lieu de roquer il eût poussé le pion du chevalier de sa dame deux pas, pour soutenir le pion du Gambit, vous serez convaincu par un cinquieme Renvoi qu'il perdoit encore la partie : & si au lieu d'un de ces deux coups il eût choisi celui de prendre le pion de votre roi, en reprenant le sien, il n'auroit osé prendre de rechef le vôtre avec son chevalier, parce qu'en lui donnant ensuite échec de votre dame, il perdroit indubitablement la partie. C'est ce qui est aisé de voir sans Renvoi.

N. Le pion prend le pion.
10. B. Le fou du roi prend le pion du Gambit. (h)
N. Le pion prend le pion du fou du roi blanc.
11. B. Le pion reprend le pion. (i)
N. Le fou de la dame à la quatrieme case du fou de son roi.
12. B. Le fou de la dame à la troisieme case de son roi.
N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.
13. B. La dame à sa seconde case.
N. Le chevalier de la dame à sa troisieme case.
14. B. Le fou de la dame prend le chevalier.
N. Le pion de la tour reprend le fou.
15. B. Le roi roque du côté de sa dame.
N. Le roi à la case de sa tour.
16. B. La tour du roi à la quatrieme case du chevalier du roi noir.
N. Le pion du chevalier du roi un pas.
17. B. La dame à la troisieme case de son roi.
N. La dame à sa troisieme case.
18. B. Le chevalier à la quatrieme case de son roi.
N. Le fou prend le chevalier.
19. B. Le pion reprend le fou pour se réunir à son camarade.
N. La tour du roi à la case de son roi.
20. B. Le roi à la case du chevalier de sa dame.
N. La dame à la quatrieme case de son fou.
21. B. La dame prend la dame.
N. Le pion reprend la dame.

(h) Voici encore un coup particulier, & qui demande un sixieme Renvoi ; c'est que si vous eussiez repris le pion du fou de son roi avec celui du vôtre, vous perdiez la partie.

(i) En reprenant de ce pion, vous donnez une ouverture à votre tour sur son roi, & ce pion sert aussi à mieux couvrir vôtre roi, outre qu'il arrête son chevalier ; & malgré que vous ayez un pion de moins, vous avez plutôt l'avantage dans cette partie

22. B. La tour de la dame à la caſe de ſon roi.
N. Le roi à la ſeconde caſe de ſon chevalier.
23. B. Le roi à la ſeconde caſe du fou de ſa dame.
N. Le pion de la tour du roi un pas.
24. B. La tour du roi à la troiſieme caſe de ſon chevalier.
N. Le chevalier à la quatrieme caſe de la tour de ſon roi.
25. B. La tour attaquée par le chevalier, ſe ſauve à la troiſieme caſe du chevalier de ſa dame.
N. Le pion du chevalier de la dame un pas.
26. B. Le pion de la dame un pas pour faire ouverture à votre tour & à votre fou.
N. Le pion prend le pion.
27. B. La tour du roi prend le pion.
N. La tour de la dame à la caſe de ſa dame.
28. B. La tour de la dame à la caſe de ſa dame.
N. Le chevalier à la troiſieme caſe du fou de ſon roi.
29. B. La tour du roi donne échec.
N. Le roi à la caſe de ſa tour.
30. B. Le fou à la quatrieme caſe de la dame noire pour empêcher l'avancement des pions de l'adverſaire.
N. Le chevalier prend le fou.
31. B. La tour reprend le chevalier.
N. La tour du roi à la caſe de ſon fou.
32. B. La tour de la dame à la ſeconde caſe de ſa dame.
N. La tour du roi à la quatrieme caſe du fou du roi blanc.
33. B. La tour de la dame à la ſeconde caſe de ſon roi.
N. Le pion de la dame un pas.
34. B. Le pion prend le pion.
N. La tour de la dame reprend le pion.
35. B. La tour du roi à la ſeconde caſe du roi noir.

N. Le pion du chevalier du roi un pas : s'il soutenoit le pion, il perdroit la partie.
36. B. Une des deux tours prend le pion.
N. La tour prend la tour.
37. B. La tour reprend la tour.
N. La tour donne échec à la seconde case du fou du roi blanc.
38. B. Le roi à la troisieme case du fou de sa dame.
N. La tour prend le pion.
39. B. Le pion de la tour deux pas. (*k*)
N. Le pion du chevalier du roi un pas.
40. B. Le pion de la tour un pas.
N. Le pion du chevalier un pas.
41. B. La tour à la case de son roi.
N. Le pion du chevalier un pas.
42. B. La tour à la case du chevalier de son roi.
N. La tour donne échec.
43. B. Le roi à la quatrieme case du fou de sa dame.
N. La tour à la troisieme case du chevalier du roi blanc.
44. B. Le pion de la tour un pas.
N. La tour à la seconde case de son chevalier.
45. B. Le roi prend le pion.
N. Le pion de la tour un pas.
46. B. Le roi à la troisieme case du chevalier de la dame noire.
N. Le pion de la tour un pas.
47. B. Le pion de la tour un pas.
N. La tour prend le pion. (*l*)
48. B. La tour prend le pion (*m*)

(*k* Si au lieu de pousser ce pion vous eussiez pris le sien avec votre tour, vous auriez perdu la partie, parce que votre roi auroit empêché votre tour de venir à temps pour barrer le passage au pion de son chevalier. C'est ce qu'on peut voir en jouant les mêmes coups.

(*l*) S'il ne prenoit pas votre pion, il perdroit la partie en prenant immédiatement le sien.

(*m*) Si au lieu de prendre son pion vous eussiez pris sa tour, vous auriez perdu.

N. La tour à la seconde case de la tour du roi.
49. B. Le pion deux pas.
N. Le pion un pas.
50. B. La tour à la seconde case de la tour de son roi.
N. Le roi à la seconde case de son chevalier.
51. B. Le pion un pas.
N. Le roi à la troisieme case de son chevalier.
52. B. Le roi à la troisieme case du fou de la dame noire.
N. Le roi à la quatrieme case de son chevalier.
53. B. Le pion un pas.
N. Le roi à la quatrieme case du chevalier du roi blanc.
54. B. Le pion avance.
N. La tour prend le pion, & jouant ensuite son roi sur la tour, il est visible que c'est un refait, parce que son pion vous coûtera la tour.

Il n'est pas nécessaire de Renvois sur ces derniers coups, puisqu'il est facile à les trouver du moment qu'on se donne la peine de les chercher.

PREMIER RENVOI

DU GAMBIT DE LA DAME;

Au troisieme Coup.

3. *coup. Blanc.* LE pion du roi un pas.
Noir. Le pion du fou du roi deux pas. (*a*)
4. B. Le fou du roi prend le pion.

(*a*) Le jeu de ce pion doit nous convaincre que vous auriez mieux fait d'avancer celui de votre roi deux pas, puisque son pion vous empêche à présent de mettre celui de votre roi de front avec celui de votre dame.

N. Le pion du roi un pas.

5. B. Le pion du fou du roi un pas.

N. Le chevalier du roi à la troisieme case de son fou. (b)

6. B. Le chevalier de la dame à la troisieme case de son fou.

N. Le pion du fou de la dame deux pas. (c)

7. B. Le chevalier du roi à la seconde case de son roi.

N. Le chevalier de la dame à la troisieme case de son fou.

8. B. Le roi roque.

N. Le pion du chevalier du roi deux pas. (d)

9. B. Le pion de la dame prend le pion. (e)

N. La dame prend la dame.

10. B. La tour reprend la dame.

N. Le fou du roi prend le pion.

11. B. Le chevalier du roi à la quatrieme case de sa dame.

N. Le roi à sa seconde case.

12. B. Le chevalier de la dame à la quatrieme case de sa tour.

N. Le fou du roi à la troisieme case de sa dame.

13. B. Le chevalier du roi prend le chevalier.

N. Le pion reprend le chevalier.

14. B. Le

(b) C'est encore par le même principe qu'il joue ce chevalier, qui est d'empêcher l'union du pion de votre roi avec celui de votre dame.

(c) Ce pion est encore poussé avec le même dessein d'empêcher les pions du centre à se réunir de front.

(d) Il joue ce pion pour pousser, en cas de besoin, celui du fou de son roi sur votre pion royal, ce qui causeroit infailliblement la séparation de vos meilleurs pions.

(e) Si au lieu de prendre ce pion, vous l'eussiez poussé en avant, votre adversaire auroit attaqué le fou de votre roi avec le chevalier de sa dame, pour vous obliger à lui donner échec; & en tel cas, jouant son roi à la seconde case de son fou, il gagnoit le coup sur vous, & une bonne situation de jeu.

14. B. Le pion du fou du roi un pas. (*f*)
N. Le pion de la tour du roi un pas.
15. B. Le fou de la dame à la seconde case de sa dame.
N. Le chevalier à la quatrieme case de sa dame.
16. B. Le pion du chevalier du roi un pas.
N. Le fou de la dame à la seconde case de sa dame.
17. B. Le roi à la seconde case de son fou.
N. Le pion du fou de la dame un pas.
18. B. Le chevalier à la troisieme case du fou de sa dame.
N. Le fou de la dame à sa troisieme case.
19. B. Le chevalier prend le chevalier.
N. Le pion reprend le chevalier.
20. B. Le fou du roi à la seconde case de son roi.
N. La tour de la dame à la case du chevalier de son roi.
21. B. Le fou de la dame à sa troisieme case.
N. Le pion du chevalier du roi prend le pion.
22. B. Le fou prend la tour. (*g*)
N. Le pion prend le pion du roi donnant échec.
23. B. Le roi reprend le pion.
N. La tour prend le fou.
24. B. Le fou du roi à sa troisieme case.
N. Le roi à sa troisieme case.
25. B. La tour du roi à la seconde case de sa dame.

(*f*) Vous avancez ce pion pour empêcher votre adversaire de mettre trois pions de front, ce qu'il auroit fait en poussant celui de son roi.

(*g*) Si vous eussiez repris son pion avec celui de votre chevalier, il auroit poussé celui de sa dame sur votre fou, & ensuite il seroit entré dans votre jeu par un échec de sa tour soutenue du fou de sa dame; & si vous eussiez repris ce Pion avec celui de votre roi, il auroit fait de même, ce qui lui auroit donné un beau jeu, & cela pour avoir un pion de passé, c'est-à-dire, un pion qui ne peut être arrêté que par des pieces, & qui probablement en doit coûter une pour empêcher qu'il ne fasse une dame.

N. Le pion de la dame donne échec.
26. B. Le roi à la ſeconde caſe de ſon fou.
N. Le fou de la dame à la quatrieme caſe du roi blanc.
27. B. La tour de la dame à la caſe de ſon roi.
N. Le roi à la quatrieme caſe de ſa dame.
28. B. La tour du roi à la ſeconde caſe de ſon roi.
N. La tour à la caſe de ſon roi.
29. B. Le pion du chevalier du roi un pas.
N. Le fou prend le fou.
30. B. La tour prend la tour.
N. Le pion prend le pion.
31. B. Le pion de la tour du roi un pas.
N. Le pion du fou de la dame un pas.
32. B. La tour du roi à la caſe de la tour du roi noir.
N. Le pion de la dame un pas.
33. B. Le roi à ſa troiſieme caſe.
N. Le fou du roi donne échec à la quatrieme caſe du fou de ſa dame.
34. B. Le roi à la quatrieme caſe de ſon fou, ne pouvant mettre ailleurs.
N. Le pion de la dame un pas, & gagne la partie.

Je laiſſe perdre cette partie, pour faire voir la force des deux fous contre les tours, particuliérement lorſque le roi eſt entre deux pions. Si donc au lieu d'employer vos tours à faire la guerre à ſes pions, vous vous fuſſiez défait du fou de ſon roi, jouant votre tour au trente-unieme coup à la caſe de la dame noire ; au trente-deuxieme porté votre autre tour à la ſeconde caſe du roi de l'Adverſaire ; au trente-troiſieme ſacrifier votre premiere tour pour le fou de ſon roi, vous verrez que de la partie vous en pouriez faire une remiſe.



SECOND RENVOI

DU GAMBIT DE LA DAME,

Au troisieme coup du Noir.

3. *coup. Blanc.* LE pion du roi deux pas.
Noir. Le pion du chevalier de la dame deux pas.
4. B. Le pion de la tour de la dame deux pas.
N. Le pion du fou de la dame un pas.
5. B. Le pion du chevalier de la dame un pas. (*a*)
N. Le pion du Gambit prend le pion.
6. B. Le pion de la tour prend le pion.
N. Le pion du fou de la dame reprend le pion.
7. B. Le fou du roi prend le pion, & donne échec.
N. Le fou couvre l'échec.
8. B. La dame prend le pion.
N. Le fou prend le fou.
9. B. La dame reprend le fou, & donne échec.
N. La dame couvre l'échec.
10. B. La dame prend la dame.
N. Le chevalier reprend la dame.
11. B. Le pion du fou du roi deux pas.
N. Le pion du roi un pas.
12. B. Le roi à sa seconde case.
N. Le pion du fou du roi deux pas. (*b*)

(*a*) Il est de la même conséquence, dans l'attaque du Gambit de la dame, de séparer les pions de l'adversaire de ce côté, que dans les Gambits du roi de séparer ceux du côté du roi.

(*b*) En poussant ce pion deux pas, son but est de vous forcer à pousser en avant celui de votre roi, pour que celui de votre da e qui est à la tête reste en arriere & vous devienne inutile. (Voyez la remarque (*l*) de la troisieme Partie.) Il faudra néanmoins le jouer; mais vous tâcherez ensuite par le secours de vos pieces, de changer

13. B. Le pion du roi un pas.

N. Le chevalier du roi à la ſeconde caſe de ſon roi.

14. B. Le chevalier de la dame à la troiſieme caſe de ſon fou.

N. Le chevalier du roi à la quatrieme caſe de ſa dame. (*c*)

15. B. Le chevalier prend le chevalier.

N. Le pion reprend le chevalier.

16. B. Le fou de la dame à la troiſieme caſe de ſa tour.

N. Le fou prend le fou.

17. B. La tour prend le fou.

N. Le roi à la ſeconde caſe.

18. B. Le roi à la troiſieme caſe de ſon fou.

N. La tour du roi à la caſe du chevalier de ſa dame.

19. B. Le chevalier à la ſeconde caſe de ſon roi.

N. Le roi à ſa troiſieme caſe.

20. B. La tour du roi à la caſe de la tour de ſa dame.

N. La tour du roi à la ſeconde caſe du chevalier de ſa dame.

21. B. La tour de la dame donne échec.

N. Le chevalier couvre l'échec.

22. B. La tour du roi à la quatrieme caſe de la tour de la dame noire.

N. Le pion du chevalier du roi un pas.

23. B. Le chevalier à la troiſieme caſe du fou de ſa dame.

N. La tour de la dame à la caſe de ſa dame.

24. B. La tour de la dame prend le pion de la tour adverſaire.

N. La tour prend la tour.

ce pion de votre dame pour celui de ſon roi, & donner par ce moyen un paſſage libre à celui du vôtre

(*c*) Dans la ſituation préſente votre Adverſaire eſt forcé de vous propoſer à changer de chevalier, malgré qu'il ſepare ſes pions par ce coup, parce que s'il eût joué toute autre choſe, vous auriez gagné le pion de ſa tour, en jouant votre chevalier à la quatrieme caſe de celui de la dame noire.

25. B. La tour reprend, & doit enſuite gagner pour avoir un pion de plus & paſſé. (*d*)

(*d*) On peut être convaincu par ce renvoi qu'un pion ſéparé des autres ne peut jamais faire la fortune.

TROISIEME RENVOI

SUR LE GAMBIT DE LA DAME,

Au quatrieme Coup du Blanc.

4. *coup. Blanc.* Le pion de la dame prend le pion.
Noir. La dame prend la dame.

5. B. Le roi reprend la dame.
N. Le fou de la dame à la troiſieme caſe de ſon roi.

6. B. Le pion du fou du roi deux pas.
N. Le pion du chevalier du roi un pas.

7. B. Le chevalier de la dame à la troiſieme caſe de ſon fou.
N. Le chevalier de la dame à la ſeconde caſe de ſa dame.

8. B. Le pion de la tour du roi un pas.
N. Le pion de la tour du roi deux pas.

9. B. Le fou de la dame à la troiſieme caſe de ſon roi.
N. Le roi roque.

10. B. Le roi à la ſeconde caſe du fou de ſa dame.
N. Le fou du roi à la quatrieme caſe du fou de ſa dame.

11. B. Le fou prend le fou.
N. Le chevalier reprend le fou.

12. B. Le chevalier du roi à la troiſieme caſe de ſon fou.
N. Le pion du fou de la dame un pas.

13. B. Le chevalier du roi à la quatrieme case du chevalier du roi noir.
N. Le pion du chevalier de la dame deux pas.
14. B. Le fou du roi à la seconde case de son roi.
N. Le chevalier du roi à la seconde case de son roi.
15. B. Le chevalier prend le fou.
N. Le pion reprend le chevalier.
16. B. Le pion de la tour de la dame deux pas.
N. Le chevalier de la dame à la troisieme case du chevalier de la dame blanche.
17. B. La tour de la dame à sa seconde case.
N. Le pion de la tour de la dame un pas.
18. B. Le pion de la tour de la dame prend le pion.
N. Le pion de la tour de la dame reprend le pion.
19. B. La tour donne échec.
N. Le roi à la seconde case du chevalier de sa dame.
20. B. La tour prend la tour.
N. La tour reprend la tour.
21. B. La tour à la case de sa dame.
N. Le chevalier de la dame donne échec.
22. B. Le roi à la case du chevalier de sa dame.
N. Le roi à la troisieme case du chevalier de sa dame.
23. B. Le pion du chevalier du roi deux pas.
N. Le pion prend le pion.
24. B. Le pion reprend le pion.
N. Le pion du fou de la dame un pas.
25. B. Le pion du chevalier du roi un pas.
N. Le chevalier du roi à la troisieme case du fou de sa dame.
26. B. Le fou à la quatrieme case du chevalier de son roi.
N. Le pion du chevalier de la dame un pas.
27. B. Le chevalier à la seconde case de son roi.
N. Le chevalier du roi à la quatrieme case de la tour de sa dame.

28. B. Le chevalier prend le chevalier.
N. Le pion reprend le chevalier.
29. B. Le fou prend le pion.
N. Le roi à la quatrieme case du fou de sa dame.
30. B. Le pion du fou du roi un pas.
N. Le pion de la dame un pas.
31. B. Le pion du fou du roi prend le pion. (*a*)
N. Le chevalier à la troisieme case du chevalier de la dame blanche.
32. B. Le pion un pas.
N. La tour à la case de la tour de sa dame pour donner mat.
33. B. La tour prend le pion.
N. La tour donne échec.
34. B. Le roi à la seconde case du fou, n'ayant point d'autre retraite.
N. La tour donne échec & mat à la case du fou de la dame.

(*a*) Il prend ce pion pour pousser à dame sur la case blanche soutenue de son fou.

QUATRIEME RENVOI

SUR LE GAMBIT DE LA DAME,

Au septieme coup du Blanc.

7. coup. Blanc. LE fou du roi prend le pion du Gambit. *Noir.* Le pion du fou du roi prend le pion.
8. B. Le pion du fou du roi reprend le pion.
N. Le chevalier du roi à la quatrieme case du chevalier du roi blanc.
9. B. Le chevalier du roi à la troisieme case de sa tour.
N. La dame donne échec.

10. B. Le roi à la seconde case de sa dame.
N. Le chevalier du roi à la troisieme case du roi blanc.
11. B. La dame à la seconde case de son roi.
N. Le fou de la dame à la quatrieme case du chevalier du roi blanc.
12. B. La dame à sa troisieme case.
N. Le chevalier du roi prend le pion.
13. B. Le chevalier du roi à sa case.
N. La dame à la case du roi blanc donnant échec.
14. B. Le roi se retire.
N. Le fou du roi prend le chevalier, & doit ensuite gagner facilement.

CINQUIEME RENVOI

DU GAMBIT DE LA DAME,

Au huitieme Coup du Noir.

8. *coup. Blanc.* LA tour prend le fou.
Noir. Le pion du chevalier de la dame deux pas.
9. B. Le chevalier à la quatrieme du fou de la dame noire.
N. Le roi roque.
10. B. Le pion de la tour de la dame deux pas.
N. Le chevalier de la dame à la troisieme case de sa tour.
11. B. Le chevalier prend le chevalier.
N. Le fou reprend le chevalier.
12. B. Le pion de la tour prend le pion.
N. Le fou reprend le pion.
13. B. Le pion du chevalier de la dame un pas.
N. Le pion du fou du roi prend le pion.
14. B. Le pion du chevalier de la dame prend le pion.

N. Le fou à la seconde case de sa dame.
15. B. Le fou de la dame à la quatrieme case du chevalier du roi noir.
N. Le pion prend le pion.
16. B. Le pion reprend le pion.
N. Le roi à la case de sa tour.
17. B. Le fou du roi à la troisieme case de sa dame.
N. Le pion de la tour du roi un pas.
18. B. Le pion de la tour du roi deux pas.
N. Le pion de la tour prend le fou de la dame.
19. B. Le pion reprend le pion.
N. Le chevalier à la quatrieme case de sa tour.
20. B. Le fou à la troisieme case du chevalier du roi noir.
N. Le chevalier à la quatrieme case du fou du roi blanc.
21. B. La dame à la seconde case de son fou.
N. Le chevalier prend le fou pour éviter le mat.
22. B. La dame reprend le chevalier.
N. Le fou à la quatrieme case du fou de son roi.
23. B. La dame donne échec.
N. Le roi se retire.
24. B. Le pion du chevalier du roi un pas.
N. Le fou prend le pion.
25. B. La dame prend le fou.
N. La dame à la troisieme case du fou de son roi.
26. B. La tour de la dame à la troisieme case de la tour de la dame noire.
N. La dame prend la dame.
27. B. La tour de la dame reprend la dame.
N. La tour du roi à la seconde case de son fou.
28. B. Le roi à sa seconde case.
N. Le pion de la tour de la dame deux pas.
29. B. La tour de la dame à la troisieme case du roi noir.
N. Le pion de la tour un pas.
30. B. La tour prend le pion.
N. Le pion de la tour un pas.

31. B. La tour du roi à la case de la tour de sa dame.
N. Le pion de la tour un pas.
32. B. La tour à la troisieme case de son roi.
N. La tour du roi à la troisieme case de son fou.
33. B. Le roi à la troisieme case de sa dame.
N. La tour donne échec.
34. B. Le roi à sa quatrieme case.
N. La tour prend la tour.
35. B. Le roi reprend la tour.
N. La tour à la troisieme case de la tour de sa dame.
36. B. Le roi à la quatrieme case de sa dame.
N. Le roi à la seconde case de son fou.
37. B. Le roi à la troisieme case du fou de sa dame.
N. La tour donne échec.
38. B. Le roi à la quatrieme case du chevalier de sa dame.
N. La tour prend le pion.
39. B. La tour prend le pion.
N. Le roi à sa seconde case.
40. B. Le pion du fou de la dame un pas.
N. Le pion du chevalier du roi deux pas.
41. B. La tour à la seconde case de la tour de la dame noire.
N. Le roi à la case de sa dame.
42. B. Le roi à la quatrieme case du chevalier de la dame noire.
N. Le pion du chevalier un pas.
43 B. Le roi à la troisieme case du fou de la dame noire.
N. La tour donne échec.
44. B. Le pion couvre l'échec.
N. Le pion prend le pion.
45. B. Le pion reprend le pion.
N. Le roi à sa case.
46. B. La tour à la seconde case du chevalier du roi noir.
N. La tour à la troisieme case de sa tour.

47. B. Le roi à la seconde case du fou de la dame noire, & gagnera la partie en poussant son pion.
N.

SIXIEME RENVOI.

DU GAMBIT DE LA DAME,

Au dixieme Coup du Blanc.

10. *coup. Blanc.* LE pion du fou du roi prend le pion. *Noir.* Le chevalier prend le pion du roi.
11. B. Le chevalier reprend le chevalier.
N. La dame donne échec.
12. B. Le chevalier à la troisieme case du chevalier de son roi.
N. Le fou de la dame à la quatrieme case du chevalier du roi blanc.
13. B. Le fou du roi à la seconde case de son roi. (*a*).
N. La dame prend le pion de la tour.
14. B. La tour du roi à la case de son fou. (*b*).
N. La dame prend le chevalier & donne échec.
15. B. Le roi à la seconde case de sa dame.
N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.
16. B. La tour prend la tour. (*c*)
N La tour reprend la tour.
17. B. La dame à la case de son roi.
N. La tour à la seconde case du fou du roi blanc, & gagne la partie.

(*a*) Tout ce que vous eussiez pu jouer ne pouvoit vous empêcher de perdre une piece.

(*b*) Si au lieu de jouer votre tour vous eussiez joué votre roi, il gagnoit plus facilement en jouant sa tour à la seconde case du fou de votre roi.

(*c*) Si vous eussiez pris son fou, il vous auroit donné échec avec sa dame à la troisieme case de la vôtre, & mat le coup après, en prenant votre tour.

LE MAT DU FOU DE LA TOUR

Contre une Tour.

La situation dans laquelle je mets les pieces est la plus avantageuse pour la tour qui défend le mat ; mais en cas qu'elle ne s'y place point, il est assez facile de forcer le roi à l'extrêmité de l'échiquier.

SITUATION.

NOIR.

Le roi à sa case, & la tour à la seconde case de sa dame.

BLANC.

Le roi à la troisieme case du roi noir, la tour sur la ligne du fou de la dame, & le fou à la quatrieme case du roi noir.

1. *coup. Blanc.* LA tour donne échec.
Noir. La tour couvre l'échec.
2. B. La tour à la seconde case du fou de la dame noire.
N. La tour à la seconde case de la dame blanche.
3. B. La tour à la seconde case du chevalier de la dame noire.
N. La tour à la case de la dame blanche.

Quatrieme coup sur lequel il y a un renvoi.

4. B. La tour à la seconde case du chevalier du roi noir.
N. La tour à la case du fou du roi blanc.

Cinquieme coup sur lequel on trouvera un second renvoi.

5. B. Le fou à la troisieme case du chevalier de son roi.
N. Le roi à la case de son fou.
6. B. La tour à la quatrieme case du chevalier de son roi.
N. Le roi à sa place.

Septieme coup avec un troisieme renvoi.

7. B. La tour à la quatrieme case du fou de sa dame.
N. La tour à la case de la dame blanche.
8. B. Le fou à la quatrieme case de la tour de son roi.
N. Le roi à la case de son fou.
9. B. Le fou à la troisieme case du fou du roi noir.
N. La tour donne échec à la case du roi blanc.
10. B. Le fou couvre l'échec.
N. Le roi à la case de son chevalier.
11. B. La tour à la quatrieme case de la tour du roi, & donne échec & mat le coup après.

PREMIER RENVOI.

Au quatrieme coup.

4. coup. Blanc. LA tour à la seconde case du chevalier du roi noir.
Noir. Le roi à la case de son fou.
5. B. La tour à la seconde case de la tour du roi noir.
N. La tour à la case du chevalier du roi blanc.

Sixieme coup avec un renvoi sur ce même renvoi.

6. B. La tour à la seconde case du fou de la dame noire.
N. La tour donne échec à la troisieme case du chevalier de son roi.

7. B. Le fou couvre l'échec.
N. Le roi à la case de son chevalier.
8. B. La tour donne échec.
N. Le roi à la seconde case de sa tour.
9. B. La tour donne échec & mat à la case de la tour du roi noir.

Suite du sixieme coup sur ce Renvoi, en cas qu'il ne donne point échec.

6. B. La tour à la seconde case du fou de la dame noire.
N. Le roi à la case de son chevalier.
7. B. La tour donne échec à la case du fou de la dame.
N. Le roi à la seconde case de sa tour.
8. B. La tour donne échec à la case de la tour du roi noir.
N. Le roi à la troisieme case de son chevalier.
9. B. La tour donne échec à la case du chevalier du roi noir, & prend la tour pour rien.

SECOND RENVOI

Sur le cinquieme coup du mat de la tour, & du fou contre la tour.

5. *coup. Blanc.* LE fou à la troisieme case du chevalier de son roi.
Noir. La tour à la troisieme case du fou du roi blanc.
6. B. Le fou à la troisieme case de la dame noire.
N. La tour donne échec.
7. B. Le fou couvre l'échec.
N. La tour à la troisieme case du fou du roi blanc.
8. B. La tour donne échec à la seconde case du roi noir.

N. Le roi à la case de sa dame.

9. La tour à la seconde case du chevalier de la dame noire, & donne échec & mat le coup après à la case de la dame noire.

TROISIEME RENVOI

Sur le septieme coup.

7. coup. Blanc. LA tour à la quatrieme case du fou de sa dame.

Noir. Le roi à la case de son fou.

8. B. Le fou à la quatrieme case du roi noir.

N. Le roi à la case de son chevalier.

9. B. La tour à la quatrieme case de la tour de son roi, & donne mat le coup suivant à la case de la tour du roi noir.

SUPPLÉMENT

DE LA QUATRIEME PARTIE.

Où l'on peut être convaincu qu'ayant le trait, il n'est point avantageux de jouer le pion du fou de la dame au second coup.

1. coup. Noir. LE pion du roi deux pas. *Blanc.* De même.

2. N. Le pion du fou de la dame un pas.

B. Le pion de la dame deux pas.

3. N. Le pion prend le pion.

B. La dame reprend le pion.

4. N. Le pion de la dame deux pas.

B. Le pion prend le pion.

5. N. Le pion reprend le pion.

B. Le pion du fou de la dame deux pas.

6. N. Le fou de la dame à la troisieme case de son roi.
B. Le pion prend le pion.
7. N. La dame reprend le pion.
B. La dame prend la dame.
8. N. Le fou reprend la dame.
B. Le chevalier de la dame à la troisieme case de son fou.

Sans aller plus loin, je laisse considérer, par la situation présente, si le noir a profité quelque chose de son attaque.





TRAITÉ
DU JEU
DU WHISK,

CONTENANT les Loix de ce Jeu & des Regles pour le bien jouer, avec divers Calculs pour en connoître les Chances, & plusieurs cas difficiles dont on montre la solution; par Edmond Hoyle, traduit de l'Anglois.

L'Auteur de ce Traité promit au public, dès la premiere édition de cet ouvrage, d'en publier une addition au cas que son premier essai eût le bonheur de plaire; il s'acquitte présentement de cette promesse.

CHAPITRE PREMIER.

Les Loix du Jeu du Whisk.

1. SI quelqu'un joue quand ce n'est pas son tour, les adversaires ont le droit de lui faire jouer sa carte tant qu'ils le jugeront à propos pendant toute cette donne, pourvu qu'ils ne lui fassent point faire de renonce : ou si l'un des adversaires est premier à jouer, il peut se faire nommer par son ami les couleurs qu'il lui doit jouer; dans ce cas il doit entrer dans la couleur qui lui est indiquée.

2. On ne peut point accuser une renonce jusqu'à ce que la levée soit faite, ou que celui qui a renoncé ou son associé aient rejoué.

3. Dès qu'on renonce, les adversaires sont en droit de compter trois points, & ceux qui ont renoncé, quand même ils seroient complets, doivent rester à neuf, nonobstant que les autres aient gagné trois par leur faute : la renonce se marque à quels points que le jeu se puisse trouver.

4. Si quelqu'un appelle avant que d'avoir huit points, il est libre aux adversaires de faire redonner, ils peuvent même se consulter ensemble s'ils veulent faire redonner ou non.

5. Dès qu'on a vu la triomphe il n'est plus permis de faire ressouvenir son ami d'appeller.

6. On ne peut plus compter les honneurs du coup précédent, dès qu'on a tourné une nouvelle triomphe, à moins qu'on ne les eût démandé auparavant.

7. Si quelqu'un sépare une carte des autres, chacun des adversaires peut l'appeller, pourvu qu'il la nomme, & pourvu qu'elle ait été détachée ; mais si par hasard il en nommoit l'une pour l'autre, il est permis à chacun de ses adversaires d'appeller pendant toute cette donne, la plus haute ou la plus basse carte dans quelle couleur qu'il veut.

8. Chacun doit mettre ses cartes devant soi ; dès que cela est fait, si les adversaires mêlent leurs cartes avec les siennes, son ami est autorisé à pouvoir demander que chacun pose ses cartes ; mais il ne lui est pas permis de s'informer lequel a joué telle ou telle carte.

9. Si quelqu'un renonce, & qu'on s'en apperçoive avant que la main soit levée, la partie adverse peut demander la plus haute ou la plus basse carte de la couleur jouée ; ou elle a l'option d'appeller une autre, pourvu que cela ne fasse pas faire une renonce.

10. Si une carte se tourne en donnant, il dépend

du choix des adverſaires de faire redonner, à moins qu'ils n'en aient été la cauſe, car dans ce cas-là le choix eſt du côté de celui qui a donné.

11. Si on joue l'as ou une autre carte d'une couleur, & qu'il arrivât que le dernier Joueur jouât quand ce n'eſt pas ſon tour, il ne peut ni couper ni faire la levée, pourvu qu'on ne le faſſe pas renoncer, n'importe que ſon ami ait de cette couleur ou non.

12. Si une carte du jeu ſe trouve tournée, il faut redonner à moins que ce ne ſoit la derniere.

13. Perſonne n'oſe prendre les cartes ni les regarder pendant qu'on donne: & au cas que celui qui donne, donnât mal, il faut qu'il redonne, mais il n'eſt pas obligé de le faire ſi une carte ſe tourne en donnant.

14. Quand on joue une carte, ſi quelqu'un des adverſaires joue quand ce n'eſt pas ſon tour, ſon ami ne peut point gagner la levée, pourvu que cela ne le faſſe pas renoncer.

15. Chacun doit prendre garde qu'on lui donne treize cartes: ainſi s'il arrivoit que quelqu'un n'en eût que douze, & qu'il ne s'en apperçût qu'après avoir joué pluſieurs levées, & que le reſte des Joueurs eût le nombre juſte des cartes, la donne ſera bonne; on ne doit punir que celui qui a joué avec douze cartes pour chaque renonce s'il en a fait; mais ſi au contraire un des autres avoit quatorze cartes, la donne ſeroit nulle.

16. Si quelqu'un jette ſes cartes à découvert ſur la table s'imaginant d'avoir perdu, ſi ſon ami ne donne pas gagné, il dépend des adverſaires d'appeller telle carte de ſon jeu qu'ils lui jugent à propos, pourvu qu'ils ne faſſent pas renoncer ſa partie.

17. A & B ſont aſſociés contre C & D; A joue trefle, ſon ami B joue avant l'adverſaire C; dans ce cas, D eſt en droit de jouer devant C, parce que B a joué quand ce n'étoit pas ſon tour

18. Si quelqu'un eſt aſſuré de faire toutes ſes cartes, il peut les montrer ſur table ; mais s'il y avoit par haſard une ſeule perdante parmi, il ſe trouveroit expoſé à voir appeller toutes ſes cartes.

19. Perſonne n'oſe demander à ſon ami pendant qu'on joue, s'il a joué un honneur.

20. A & B ſont aſſociées contre C & D ; A joue trefle, C un pique, B le roi de trefle, & D un petit. C. s'apperçoit avant qu'on tourne la levé qu'il a renoncé, qu'en arrivera-t-il?

B peut reprendre ſa carte, & D de même, & il dépend de A ou de de B d'obliger C de jouer la plus haute ou la plus baſſe carte de la couleur indiquée.

21. Si quelqu'un ayant huit points appelle, ſi ſon ami lui répond, & ſi les adverſaires ont jetté leurs cartes, & qu'il paroiſſe que l'autre n'a pas deux points par les honneurs, dans ce cas, ils peuvent ſe conſulter enſemble & ſont les maîtres de laiſſer ſubſiſter la donne ou non.

22. Si quelqu'un répond n'ayant pas un honneur, les adverſaires peuvent ſe conſulter enſemble & ſont les maîtres de laiſſer ſubſiſter la donne ou non.

23. Perſonne ne peut prendre des cartes neuves au milieu de la partie, ſans le conſentement de tous.

24. Celui qui donne, doit laiſſer ſur table la carte qu'il a tournée juſqu'à ce que ce ſoit ſon tour à jouer ; dès qu'il l'a mêlée avec les autres, perſonne ne lui peut demander laquelle c'eſt, mais bien qu'elle eſt la triomphe : la conſéquence qui réſulte de cette loi, eſt, que celui qui donne ne peut pas indiquer une fauſſe carte, ce qu'il auroit pu faire ſans cela.



Calculs qui enseignent avec une certitude morale comment il faut jouer un jeu, ou une levée, en démontrant quelle chance il y a que votre associé ait une, deux ou trois cartes d'une certaine couleur dans sa main.

(NB) Avant toutes choses il est bon d'observer que ceux qui veulent tirer quelque fruit de la lecture de ce Traité, doivent exactement se mettre au fait des Calculs suivans, sur lesquels le raisonnement de tout ce Traité se fonde ; & afin de ne pas trop charger la mémoire, il suffira qu'ils retiennent seulement ceux qui sont marqués d'un (NB.)

Par Exemple.

Je veux sçavoir quelle chance il y a que mon associé ait une certaine carte dans sa main ?

Réponse.

	contre lui.		pour lui.
Il y en a qu'il ne l'a pas NB	2	a	1

II. Je voudrois sçavoir quelle est la chance qu'il a deux cartes d'un certain point en main ?

Réponse.

	contre lui.		pour lui.
Qu'il n'en a qu'une seule, il y a. . . .	31	a	26
Qu'il n'a ni l'une ni l'autre.	17		2
Mais qu'il en a une ou toutes les deux, la Chance est autour de 5 a 4 ou NB. . .	25		32

III. Je voudrois aussi approfondir quelle chance il faut supposer pour lui donner trois cartes d'une certaine couleur ?

Réponse.

	pour lui.		contre lui.
Qu'il n'en a qu'une est comme 325 pour lui, 378 contre lui, ou autour de. . . .	6	a	7
	pour lui.		contre lui.
Qu'il n'en a pas deux il y a 156 pour lui, à 547 contre lui ou autour de.	2	a	7
Qu'il ne les a pas toutes trois il y a 22 pour lui à 681 contre lui, ou autour de. .	1	a	21
Mais qu'il en ait une ou deux il y a 481 pour lui, à 222 contre lui, ou, autour de.	13	a	6
Et qu'il a 1, 2, ou toutes les trois, est une chance de 111 NB.	5	a	2

Explication & application de ces calculs, que tous ceux qui veulent lire ce Traité doivent absolument sçavoir.

PRRMIER CALCUL.

IL y a deux à parier contre un que mon associé n'a pas une certaine carte supposée.

Pour appliquer ce Calcul, supposons que votre adversaire du côté droit joue une couleur de laquelle vous n'avez que le roi accompagné d'une petite carte, vous pouvez juger qu'il y a à parier deux

contre un, que votre adverſaire du côté gauche ne pourra faire la levée, ſi vous mettez votre roi.

Suppoſons encore que vous portiez le roi & trois petites cartes d'une couleur, & de plus la dame & trois petites cartes d'une autre, quelle ſera la couleur qu'il faudra jouer ? *Réponſe*, il faut jouer celle où il y a le roi, parce qu'il y a à parier deux contre un que l'as n'eſt pas derriere la main ; au lieu qu'il y a cinq contre quatre que l'as ou le roi d'une couleur ſont derriere vous, & que par conſéquent vous vous feriez du tort en jouant de la couleur qui commence par la dame.

II. Calcul.

Il y a pour le moins cinq à parier contre quatre qu'une carte de deux, de quelle couleur que ce ſoit, ſe trouve dans le jeu de votre aſſocié, vos adverſaires à droite & à gauche peuvent compter de leur côté ſur la même chance ; ainſi poſons en fait que vous ayez deux honneurs dans une couleur, (NB. les honneurs ſont l'as, le roi, la dame, le valet) ; & ſçachant qu'il y a à parier cinq contre quatre que votre aſſocié tient dans ſa main un des deux autres honneurs reſtant, vous pouvez jouer votre jeu au moyen de cette certitude avec beaucoup plus d'aſſurance.

Suppoſons encore que vous n'ayez que la dame & une petite carte d'une couleur, & que votre adverſaire à la main droite joue de cette couleur, ſi vous poſez la dame ſur ſa carte, il eſt comme cinq à quatre que votre adverſaire à la main gauche gagnera, ainſi vous joueriez à votre déſavantage dans la même proportion de cinq à quatre.

III. Calcul.

C'eſt comme cinq à deux que votre aſſocié tient une des trois cartes d'une certaine couleur.

Ainſi, ſuppoſé qu'on vous ait donné le valet & une

petite carte d'une couleur, & que votre adversaire à la main droite joue une carte de cette même couleur, il y a à parier 5 contre 2 que votre adversaire à gauche tient ou l'as ou la reine ou le roi de la même couleur ; ainsi vous vous feriez du tort dans la premiere proportion de cinq à deux, si vous posiez votre valet sur la carte jouée. Observez en outre qu'en découvrant ainsi votre jeu à votre adversaire du côté droit, il employera toutes sortes de ruses pour tromper votre associé tant qu'on jouera la même couleur.

Pour convaincre d'autant plus de la nécessité qu'il y a de jouer toujours les plus basses cartes d'une séquence dans quelque couleur que ce soit, supposons que votre adversaire joue une couleur de laquelle vous avez en main le roi, la dame, le valet, ou la dame, le valet & le dix, si vous mettez le valet de la séquence composée de roi, dame & valet, vous fournissez à votre associé les moyens de pouvoir calculer les chances qu'il y a pour ou contre lui dans la même couleur, & il en est de même de toutes les autres où vous avez des séquences.

Prouvons encore l'usage qu'on peut faire de ce calcul par un autre exemple, & supposons pour cette fin que vous ayez en main l'as, le roi & deux petites triomphes avec une quinte majeure ou cinq autres des plus fortes cartes dans quelle couleur que ce soit, que vous ayez joué deux fois atout & que tout le monde en ait fourni, dans ce cas il y aura huit triomphes sur la table, deux en resteront entre vos mains, ce qui fait dix en tout, il en restera encore trois qui se trouvent partagés entre les autres trois Joueurs, il y a une chance de 6 à deux en votre faveur que votre associé en a un ; ainsi il est à présumer que vous ferez cinq levées avec les sept cartes qui vous restent.

Quelques Calculs pour défendre son argent au Jeu du WHISK.

avec la Donne.

La donne . . . vaut	21	a	20
1 Love (ou un, 5, 6 à rien)	11	a	10
2	5	a	4
3	3	a	2
4	7	a	4
5 est 2 à un du jeu & un Lusch ou partie double.	2 / 5	a	1
6	5	a	1
7	7	a	2
8	5	a	1
9 est autour de . . .	9	a	2

avec la Donne.

2 a 1 . . font	9	a	8
3 a 1 . . .	9	a	7
4 a 1 . . .	9	a	6
5 a 1 . . .	9	a	5
6 a 1 . . .	9	a	1
7 a 1 . . .	3	a	1
8 a 1 . . .	9	a	2
9 a 1 autour de .	4	a	1

avec la Donne.

3 a 1 . . . font	8	a	7
4 a 2 . . .	4	a	3
5 a 2 . . .	8	a	5
6 a 2 . . .	2	a	1
7 a 2 . . .	8	a	3
8 a 2 . . .	4	a	1
9 a 2 autour de .	7	a	2

avec la Donne.

4	a	3	. . .	7	a	6
5	a	3	. . .	7	a	5
6	a	3	. . .	7	a	4
7	a	3	. . .	7	a	3
8	a	3	. . .	7	a	2
9	a	3	autour de .	3	a	1

avec la Donne.

5	a	4	. . . ſont	6	a	5
6	a	4	. . .	6	a	4
7	a	4	. . .	2	a	1
8	a	4	. . .	3	a	1
9	a	4	autour de .	5	a	2

avec la Donne.

6	a	5	. . . ſont	5	a	4
7	a	5	. . .	5	a	3
8	a	5	. . .	5	a	2
9	a	5	autour de .	2	a	1

avec la Donne.

7	a	6	. . . ſont	4	a	3
8	a	6	. . .	2	a	1
9	a	6	autour de .	7	a	4

avec la Donne.

8	a	7	eſt au delà de . .	3	a	2
9	a	7	autour de . .	12	a	8

8 à 9 eſt, ſuivant la meilleure ſupputation qu'on en ait fait juſqu'ici autour de trois & demi pour cent en ſaveur de huit avec la donne, la chance ne laiſſe pas que d'être en faveur de huit, quoiqu'elle ne ſoit que petite, ſans la donne.

CHAPITRE II.

Quelques Regles générales que les Commençans doivent observer.

I. DÈs que c'est à vous à jouer, commencez par la couleur dont vous avez le plus grand nombre en main; si vous avez une séquence de roi, dame & valet, ou de la dame, du valet & du dix, vous devez le considérer comme des bonnes cartes pour entrer en jeu, elles vous feront immanquablement tenir la main, ou à votre Associé dans d'autres couleurs, commencez par la plus haute de la séquence à moins que vous n'en ayez cinq, dans ce cas-là, jouez la plus petite, excepté en atout qu'il faut toujours jouer la plus haute, afin d'engager votre Adversaire à mettre l'as ou le roi; par ce moyen vous ferez passer votre couleur.

II. Si vous avez cinq des plus petites triomphes, & point d'autre bonne carte dans une autre couleur, jouez atout, cela opérera du moins que votre associé jouera le dernier, & tiendra par conséquent la main.

III. Si vous avez seulement deux petits atouts avec l'as & le roi de deux autres couleurs, & une renonce dans la quatrieme, faites sur le champ autant de levées que vous pouvez, & si votre associé a renoncé dans une de vos couleurs, ne le forcez point; parce que cela pourroit trop affoiblir son jeu.

IV. Vous ne devez que rarement rejouer la même couleur que votre associé a jouée. Dès que vos cartes vous fournissent quelque bonne couleur, à moins que ce ne soit pour achever de gagner une partie ou pour empêcher de la perdre: on entend par une bonne couleur lorsque vous avez une sé-

quence de roi, dame & valet, ou de la dame, du valet & du dix.

V. Si vous avez chacun cinq levées, & que vous soyez assuré d'en faire encore deux par vos propres cartes, ne négligez point de les faire dans l'espérance de marquer de deux points celui qui donne, parce que si vous perdiez la levée impaire, cela vous feroit une différence de deux, & vous joueriez à votre désavantage dans la proportion de deux à un.

Il y a cependant une exception à cette regle, lorsque vous voyez une probabilité à pouvoir ou sauver la partie double, ou gagner le jeu; dans l'un ou l'autre de ces cas, il faut risquer la levée impaire.

VI. Si vous voyez quelque probabilité à pouvoir gagner le jeu, il ne faut point balancer de hasarder une ou deux levées, parce que l'avantage qu'une nouvelle donne procureroit à votre adversaire sur la mise, iroit au delà des points que vous risquez de cette façon.

Ce cas se raporte au Chap. VI. cas 1, 2, 3, 4, 5. 6.

VII. Si votre adversaire a fait six ou sept points à rien (Love) & que vous soyez premier à jouer, vous devez absolument risquer une levée ou deux, afin de rendre par-là le jeu égal; ainsi si vous avez la dame ou le valet & une autre atout, & point de bonnes cartes d'une autre couleur, jouez votre dame ou votre valet d'atout; par ce moyen vous renforcerez le jeu de votre associé, s'il est fort en atout, & vous ne lui causerez point de préjudice au cas qu'il n'en ait que peu.

VIII. Si vous êtes quatre à jouer, il faut faire ensorte de gagner la levée impaire, parce que vous vous en procurez par-là la moitié de la mise, & afin que vous soyez sûr de gagner la levée impaipaire, il faut faire atout avec précaution, quoi-

que vous ſoyez fort en atout : nous entendons être fort en atout, lorſqu'on a un honneur & trois triomphes.

IX. Si vous avez neuf points de la partie, & que vous ſoyez encore fort en atout, ſi vous remarquez qu'il y a quelque apparence que votre aſſocié puiſſe couper quelques-unes des couleurs que votre adverſaire a en main, ne jouez point atout; mais faites enſorte que votre aſſocié puiſſe parvenir à couper : ainſi, par exemple, ſi votre jeu eſt marqué, 1, 2 ou 3, il faut jouer à rebours & aller à 5, 6 ou 7, parce que vous jouez pour quelque choſe de plus qu'un point dans ces deux derniers cas.

X. Si vous êtes dernier à jouer, & que vous trouviez que le troiſieme Joueur ne puiſſe pas mettre une bonne carte dans la couleur que votre aſſocié a jouée, & que vous n'ayez pas beau jeu vous même, jouez encore la même couleur, afin de faire tenir la levée à votre aſſocié (*Tenace*;) cela oblige ſouvent l'adverſaire à changer de couleur, & fait gagner la levée dans la nouvelle couleur choiſie.

XI. Si vous avez l'as, le roi, & quatre petits atouts, jouez un petit, parce qu'on peut parier que votre aſſocié a un meilleur atout que celui du dernier Joueur; ſi cela eſt ainſi vous pouvez faire trois fois atout, ſinon vous ne pouvez pas les faire tomber tous.

XII. Si vous avez l'as, le roi, le valet & trois petits atouts; commencez avec le roi, & jouez enſuite l'as, à moins qu'un de vos adverſaires ne renonce, parce que la chance eſt pour vous & que la dame tombera.

XIII. Si vous avez le roi, la dame & quatre petits atouts; commencez par un petit, parce que la chance eſt pour vous que votre aſſocié a un honneur,

XIV. Si vous avez le roi, la dame, le dix & trois petits atouts, commencez avec le roi, parce que vous avez une belle chance que le valet tombera au second tour, ou vous pourrez tirer parti par finesse de votre dix en l'employant quand votre associé vous jouera atout.

Cela se rapporte au Chapitre VIII. cas, 1, 2, 3.

XV. Si vous avez la dame, le valet & quatre petits atouts, commencez par un petit, parce que la chance est en votre faveur que votre associé a un honneur.

XVI. Si vous avez la dame, le valet, le neuf & trois petits atouts, commencez avec la dame, parce que vous avez une belle chance que le dix tombera au second tour, ou vous pourrez tirer parti de votre neuf en faisant quelque feinte.

Cela se rapporte au Chapitre VII. cas 1, 2, 3.

XVII. Si vous avez le valet, le dix & quatre petits atouts, commencez par un petit, par les raisons indiquées au N°. 15.

XVIII. Si vous avez le valet, le dix, le huit & trois petits atouts, commencez par le valet, afin d'empêcher que le neuf ne fasse la levée, la chance est en votre faveur que les trois honneurs tomberont en faisant deux fois atout.

XIX. Si vous avez six atouts d'une plus basse classe, il faut commencer par le plus bas, à moins que vous n'ayez le dix, le neuf, & le huit, & que votre adversaire ait tourné un honneur; dans ce cas, si vous êtes obligé de passer en revue à cause de l'honneur, commencez avec le dix, parce que vous forcerez votre adversaire de mettre l'honneur à son préjudice, ou du moins vous donnerez le choix à votre associé s'il veut laisser passer la carte ou non.

XX Si vous avez l'as, le roi & trois petits atouts, commencez par un petit, par les raisons indiquées au N°. 15.

XXI. Si vous avez l'as, le roi & le valet accompagnés de deux petits atouts, commencez par le roi, parce que cela doit moralement aprendre à votre associé que vous avez encore l'as & le valet en main ; & en faisant qu'il tienne la main, il jouera sans contredit atout ; ayant fait cela, vous devez à votre tour faire une feinte avec le valet, ce jeu est immanquable, à moins que la dame ne se trouve seule derriere vous.

Cela se raporte au Chap. VII. cas 1, 2, 3.

XXII. Si vous avez le roi, la dame & trois petits atouts, commencez par un petit, par les raisons de N°. 15.

XXIII. Si vous avez le roi, la dame, le dix & deux petits atouts, commencez par le roi, par les raisons de N°. 21.

XXIV. Si vous avez la dame, le valet & trois petits atouts, commencez par un petit, par les raisons de N°. 15.

XXV. Si vous avez la dame, le valet, le neuf & deux petits atouts, commencez par la dame, par les raisons de N°. 16.

XXVI. Si vous avez le valet, le dix, & trois petits atouts, commencez par un petit, par les raisons de N°. 15.

XXVII. Si vous avez le valet, le dix, le huit & deux petits atouts, commencez par le valet, parce que la chance dicte que le neuf tombera dans deux tours, ou vous pourrez faire une feinte avec votre huit, si votre associé vous fait un retour en atout.

XXVIII. Si vous avez cinq triomphes d'une plus basse classe, le meilleur parti sera de commencer à jouer par le plus bas, à moins que vous n'ayez une séquence de dix, neuf & huit, dans ce cas, il faut entrer en jeu par la plus haute de la séquence.

XXIX. Si vous avez l'as, le roi, & deux petits

atouts, commencez par un petit, par les raisons indiquées à N°. 21.

XXX. Si vous avez l'as, le roi, le valet & un petit atout, commencez par le roi, par les raisons de N°. 15.

XXXI. Si vous avez le roi, la dame & deux petits atouts, commencez avec un petit, par les raisons de N°. 15.

XXXII. Si vous avez le roi, la dame, le dix & un petit atout, commencez par le roi, & attendez jusqu'à ce que votre associé vous rejoue atout, alors faites une feinte avec le dix pour gagner le valet.

XXXIII. Si vous avez la dame, le valet, le neuf & un petit atout, commencez par la dame, afin d'empêcher par-là que le dix ne fasse sa levée.

XXXIV. Si vous avez le valet, le dix, & deux petits atouts, commencez par un petit, à cause de ce qui a été dit à N°. 15.

XXXV. Si vous avez le valet, le dix, le huit & un petit atout, commencez avec le valet, afin d'empêcher que le neuf fasse sa levée.

XXXVI. Si vous avez le dix, le neuf, le huit & un petit atout, commencez avec le dix, parce que vous laissez par-là à la discrétion de votre associé, s'il veut le laisser ou non.

XXXVII. Si vous avez le dix & trois petits atouts, commencez par un petit.

CHAPITRE III.

Quelques Regles particulieres qu'il faut observer.

I. SI vous avez l'as, le roi, & quatre petits atouts, accompagnés d'une bonne couleur, il faut faire trois fois de suite atout, sans quoi on pourroit vous couper la couleur que vous portez.

II. Si vous avez le roi, la dame & quatre petits atouts & en outre une bonne couleur, jouez atout du roi, parce que vous pourrez faire trois fois atout quand vous serez premier à jouer.

III Si vous avez le roi, la dame, le dix & trois petites triomphes avec une autre bonne couleur, faites atout du roi, dans l'espérance que le valet tombera au second coup : ne vous amusez pas à faire une feinte avec le dix, de peur qu'on ne vous coupe la forte couleur que vous portez.

IV. Si vous avez la dame, le valet, & trois petits atouts avec une autre bonne couleur, jouez atout d'un petit.

V. Si vous avez la dame, le valet, le neuf & deux petits atouts, avec une autre bonne couleur, jouez atout de la dame, dans l'espérance que le dix tombera au second coup : ne vous amusez pas à faire une feinte avec le neuf, mais jouez plutôt atout une seconde fois, par les raisons indiquées dans les trois cas de ce Chapitre.

VI. Si vous avez le valet, le dix & trois petits atouts, & une autre bonne couleur, faites atout d'un petit.

VII. Si vous avez le valet, le dix, le huit & deux petits atouts avec une autre bonne couleur, faites atout du valet dans l'espérance que le neuf tombera au second coup.

VIII. Si vous avez le dix, le neuf, le huit & un petit atout, avec une bonne couleur, jouez atout du dix.



CHAPITRE IV.

Quelques Jeux particuliers & la façon avec laquelle il les faut jouer, dès qu'un Commençant a fait quelques progrès dans ce Jeu.

I. SUpposé que vous soyez premier à jouer, & que votre jeu soit composé des cartes suivantes, du roi, de la dame, du valet d'une couleur, de l'as, du roi, de la dame, & de deux petites cartes d'une autre, du roi & de la dame, d'une troisieme & de trois petits atouts : on demande comment il faut jouer ? Il faut commencer par l'as de la meilleure couleur de votre jeu, ou par un atout : parce que cela sert d'avertissement à votre associé que vous êtes maître dans cette couleur ; mais il ne faut pas continuer avec le roi de ladite couleur, il faut faire atout ; & si vous voyez que votre associé n'est pas assez fort pour vous seconder en atout, & que votre adversaire attaque votre couleur la plus foible, c'est-à-dire, celle de laquelle vous n'avez que le roi & la dame, jouez le roi de votre meilleure couleur : & au cas que vous remarquiez qu'un de vos adversaires pourroit la couper, continuez à jouer celle où vous avez le roi, la dame & le valet. Et s'il arrivoit que vos adversaires n'entrassent point dans votre couleur la plus foible ; dans ce cas, quoique votre associé ne puisse pas vous seconder en atout, continuez d'en jouer tant que vous serez premier : en voici la raison. Par ce moyen, supposé que votre associé n'ait que deux atouts, & que chacun de vos adversaires en ait quatre, il est certain qu'en faisant trois fois atout, il n'en restera plus que deux contre vous.

Premier à jouer.

II. Supposé que vous ayez l'as, le roi, la dame & un petit atout, avec une séquence du roi ou cinq cartes dans une autre couleur & quatre autres fausses : commencez à jouer la dame d'atout, & continuez avec l'as, cela indiquera à votre associé que vous portez le roi : & comme ce seroit très-mal joué que de faire atout une troisieme fois, jusqu'à ce que vous puissiez faire passer la grande couleur que vous avez encore en main ; en vous arrêtant ainsi tout court, c'est donner un signe certain à votre associé, qu'il ne vous reste que le roi & un seul atout ; parce que si vous avez l'as, le roi, la dame & deux atouts de plus, vous ne pourriez vous faire du tort en jouant atout du roi pour la troisieme fois.

Si vous jouez votre séquence, commencez par la plus basse carte, parce que votre Associé y mettra l'as, s'il l'a, & vous facilitera par-là le moyen de pouvoir jouer les autres, & puisque vous avez mis votre Associé à même d'entrer dans votre jeu, il vous jouera certainement atout dès qu'il sera premier à jouer, pourvû qu'il lui en reste encore un ou deux ; puisqu'il doit poser en fait que votre roi enlevera tous les atouts de vos adversaires.

Second à jouer.

III. Supposé que vous ayez l'as, le roi & deux petits atouts, avec une quinte majeure dans une autre couleur, que vous ayez trois petites cartes d'une autre & une seule de la quatrieme. Supposé encore que votre Adversaire du côté droit commence à jouer l'as de la couleur dont vous n'avez qu'une, & qu'il continue ensuite de jouer le roi : dans ce cas, ne le coupez point, mais jettez une carte fausse ; s'il continue encore à jouer la dame, jettez de rechef une fausse, & faites-en de même au quatrieme coup, dans l'espérance que votre Associé pour-

ra couper, lequel dans ce cas vous jouera atout, ou entrera dans votre couleur forte : si on joue atout, jouez-en deux fois, & ensuite votre couleur forte ; par ce moyen, si par hasard un de vos Adversaires a quatre atouts, & l'autre deux, ce qui n'arrive que rarement, puisque votre Associé est censé d'avoir trois atouts des neuf, & que vos Adversaires n'en doivent naturellement avoir que six, votre couleur forte force leurs meilleurs atouts, s'il y a de la probabilité que vous pouvez faire seul la levée impaire, au lieu que si vous aviez coupé une des plus grosses cartes de vos adversaires, vous auriez si fort affoibli votre propre jeu, qu'il vous auroit été impossible de faire plus de cinq levées, sans l'assistance de votre Associé.

IV. Supposé que vous ayez l'as, la dame & trois petits atouts, l'as, la dame, le dix & le neuf d'une autre couleur, avec deux petites cartes dans chacune des deux autres : & que votre Associé joue dans la couleur où vous avez l'as, le valet, le dix & le neuf; comme cette façon de jouer demande plutôt que vous trompiez vos Adversaires que de mettre votre Associé au fait de votre jeu, ne posez que votre neuf, parce que vous engagerez par-là votre adversaire à faire atout dès qu'il aura gagné cette carte. Aussi-tôt qu'il aura fait atout, faites-en à votre tour du plus fort, afin que vous soyez maître de la main : au cas que votre Adversaire ait joué un atout que votre associé n'ait pas pu prendre : parce qu'il n'a point de bonne couleur à jouer, il est très-probable qu'il tombera dans celle de votre Associé, supposant qu'elle doit être partagée entre lui & le sien : si cette feinte vous réussit, elle vous sera très-avantageuse, & il n'est presque pas probable qu'elle vous puisse être préjudiciable.

V. Supposé que vous ayez l'as, le roi & trois petits atouts, avec une quatrieme du roi & deux petites cartes d'une autre couleur, & une petite car-

te de chacune des deux autres, & que votre Adverſaire joue une couleur dans laquelle votre Aſſocié porte la quatrieme majeure, que celui-ci y mette le valet, & joue enſuite l'as: vous renoncerez à cette couleur, & vous en tirez d'une fauſſe; ſi votre Aſſocié jouoit le roi, votre Adverſaire à droite le couperoit, par exemple, avec le valet ou le dix; dans ce cas-là ne le ſurcoupez point, parce que vous courez riſque de perdre deux ou trois levées en affoibliſſant votre jeu: mais s'il jouoit au contraire dans la couleur où vous avez renoncé, coupez alors & jouez la plus baſſe de votre ſéquence, afin d'attirer l'as, n'importe que ce ſoit votre Aſſocié ou votre Adverſaire qui l'ait: cela étant fait, jouez deux fois atout auſſi-tôt que vous tiendrez la main, & enſuite votre forte couleur. Si vos Adverſaires, au lieu de vous attaquer par votre foible jouoient atout; continuez d'en jouer deux fois à votre tour, & tombez de là dans votre couleur & tâchez d'en reſter le maître: mais cette méthode n'eſt que rarement employée, excepté par ceux qui n'entendent que paſſablement le jeu.

CHAPITRE V.

Quelques Obſervations qu'il faut faire par rapport à certains Jeux, pour s'aſſurer que votre Aſſocié n'a plus de la couleur que lui ou vous avez jouée.

I. EXEMPLE.

Par une couleur dont vous avez.

SUppoſez que vous commencez à jouer la dame, le dix, le neuf & deux petites cartes de quelque couleur que ce ſoit, que celui qui vous ſuit mette le valet, & votre aſſocié le huit; dans ce cas,

puisque vous avez la dame, le dix & le neuf, c'est une marque certaine (pour peu qu'il soit Joueur) qu'il n'en a pas plus de cette couleur : ainsi dès que vous avez fait cette découverte, il faut que vous jouiez en conséquence, ou en le forçant à couper, si vous êtes fort en atout, ou en jouant quelqu'autre couleur.

II. Exemple.

Supposé que vous ayez roi, dame & dix d'une couleur, si vous jouiez votre roi, & que votre Associé y fournisse le valet, c'est une marque qu'il n'en a plus de cette couleur.

III. Exemple,

différent des précédents.

Supposez que vous ayez roi, dame & plusieurs autres d'une couleur, & que vous commenciez à jouer par le roi, dans ce cas votre Associé, s'il n'a que l'as & une petite carte dans cette couleur, jouera fort bien en coupant votre roi de son as : car mettons pour un moment qu'il soit fort en atout, en prenant le roi avec l'as, il se met à même de pouvoir faire atout ; & dès qu'il a purgé les atouts, il retombe dans la couleur de son ami, & s'étant défait de son as, il lui fournit les moyens de se servir de toute la suite de sa couleur, ce que celui-ci n'auroit vraisemblablement pas pu faire, si l'autre étoit resté maître du jeu en gardant l'as.

Et au cas que son Associé n'ait point d'autres bonnes cartes que cette couleur, il ne perd rien en prenant le roi avec son as ; mais s'il arrivoit qu'il eût une bonne carte pour entrer dans cette couleur, il gagnera de cette façon toutes les levées. Au surplus, puisque votre Associé a pris votre roi avec l'as, & qu'il a fait atout ensuite, vous devez naturellement conclure qu'il a une autre carte de cette couleur pour vous faire rentrer en jeu ; ainsi vous

ne devez jetter aucune carte de ladite couleur, quand même vous devriez écarter un roi ou une dame.

CHAPITRE IV.

Quelques Jeux particuliers, dans lesquels on enseigne comment il faut tromper & harceler vos Adversaires, & indiquer votre jeu à votre Associé.

I. Exemple.

SUpposé que je joue l'as d'une couleur dans laquelle j'ai l'as, le roi & trois petits, & que le dernier en jeu ne trouve pas à propos de le couper, quoiqu'il n'en ait point : il faut bien me garder de jouer le roi ensuite, il faut que je reste maître dans la couleur, & ne dois jouer qu'une petite carte, afin d'affoiblir par-là le jeu de mon adversaire.

II. Exemple.

Si l'on joue une couleur de laquelle je n'ai point & qu'il y ait une probabilité apparente que mon Associé n'en a pas non plus de meilleures, je jette une meilleure couleur afin de tromper mes adversaires : cependant pour ne pas faire donner mon Associé dans le panneau, en même-temps je me défaits de mes plus mauvaises cartes, dès que c'est à lui à jouer : cette façon réussira toujours, à moins que vous n'ayez affaire avec de trop forts joueurs, & encore gagnera-t-on plus avec eux, qu'on ne perdra en jouant ainsi.

CHAPITRE VII.

Quelques Jeux particuliers dans lesquels on court risque de gagner trois levées en en perdant une.

I. Exemple.

Que trefle soit atout, que votre partie adverse ait joué du cœur; que votre associé n'en ayant point ait jetté un pique, vous devez naturellement conclure qu'il ne porte que carreau & atout; & supposé que vous ayez fait cette levée, mais que vous ne soyez pas fort en atout, il faut bien se garder de le forcer: supposé que vous ayez le roi, le valet & un petit carreau, & que votre associé peut avoir la dame & cinq carreaux, dans ce cas en vous défaisant de votre roi au premier tour & de votre valet au second, vous pouvez faire entre vous & votre associé cinq levées dans cette couleur; tout comme si vous aviez un petit carreau, & que la dame de votre associé eût été coupée de l'as, le roi & le valet qui vous restent en mains empêchent votre adversaire de faire d'autres progrès en atout; & nonobstant qu'il puisse avoir un atout de reste, en jouant un petit carreau, vous le forcez, & vous perdez de cette façon trois levées dans cette donne.

II. Exemple.

Supposé que dans un jeu pareil au précédent, vous ayez la dame, le dix & une petite carte dans la forte couleur de votre associé, c'est ce que vous pouvez aisément découvrir en jouant de la façon que nous avons indiquée dans l'exemple précédent; cette découverte étant faite, si vous supposez que

votre aſſocié doit avoir le valet & cinq petites cartes dans cette même couleur, ſi vous êtes premier à jouer, il faut commencer par la dame & continuer avec votre dix : ſi votre aſſocié porte le dernier en atout, il fera de cette maniere quatre levées dans cette couleur, au lieu que ſi vous ne jouiez qu'un petit, ſon valet s'en allant & la dame vous reſtant au ſecond coup qu'on joue dans cette couleur, dès que ſon dernier atout eſt forcé, la dame qui vous reſte empêche qu'on ne puiſſe faire paſſer cette couleur, il eſt évident que cette façon de jouer vous feroit perdre trois levées dans cette donne.

III. Exemple.

Il a été ſuppoſé dans les exemples précédens que vous êtes premier à jouer & que vous avez eu occaſion par-là de vous défaire des meilleures cartes que vous portez dans la couleur forte de votre aſſocié, dans l'intention de faire paſſer toutes les autres : ſuppoſons pour le coup que votre aſſocié ſoit premier à jouer, & que vous découvriez qu'il eſt fort dans une couleur, qu'il ait, par exemple, l'as, le roi & quatre petits, & que vous ayez de votre côté la dame, le dix, le neuf, & une des plus baſſes cartes de ladite couleur ; ſi votre aſſocié joue l'as, vous devez y fournir le neuf ; s'il joue le roi, le dix, vous tâcherez de faire paſſer de cette façon là votre dame au troiſieme tour ; & puiſqu'il ne vous reſte qu'une petite, vous n'empêchez point que la couleur de votre aſſocié faſſe tout ſon effet, au lieu que vous auriez perdu deux levées, ſi vous aviez gardé votre dame & votre dix, & que le valet de vos adverſaires fût tombé.

IV. Exemple.

Suppoſé que vous trouviez dans le courant du jeu, comme dans le cas précédent, que votre aſſocié

ſoit fort dans une couleur, & que vous y ayez le roi, le dix & un petit, ſi votre aſſocié joue l'as, mettez-y votre dix, & au ſecond tour votre roi; vous empêchez par-là, ſuivant toute probabilité, que votre aſſocié ne trouve point d'obſtacle à faire paſſer ſa couleur.

V. Exemple.

Suppoſé que votre aſſocié ait l'as, le roi & quatre petites cartes dans ſa couleur forte, & que vous ayez à votre tour la dame, le dix & une petite; s'il joue ſon as, mettez votre dame; de cette façon vous riſquerez une levée pour en gagner quatre.

VI. Exemple.

Nous ſuppoſons préſentement que vous portez cinq cartes de la forte couleur de votre aſſocié; ſçavoir la dame, le dix, le neuf, le huit & une petite, & que votre aſſocié ſe trouve avec l'as, le roi & quatre petites; ſi votre aſſocié joue l'as, mettez votre huit; s'il joue après cela le roi, poſez le neuf, & au troiſieme coup, ſi perſonne n'en a plus de cette couleur, hormis vous & votre camarade, continuez à jouer votre dame & après cela le dix; & puiſque vous n'avez plus qu'une petite & votre aſſocié deux, vous gagnez par-là une levée, ce que vous n'auriez pas pu faire en jouant la plus haute & en gardant une petite pour la jouer à votre aſſocié.



CHAPITRE VIII.

Quelques façons de jouer particulieres, lesquelles il faut metrre en usage lorsque l'adversaire à droite tourne une figure, avec des avis comment il faut jouer, si on tourne une figure ou un honneur à gauche.

I. EXEMPLE.

SUpposé qu'on ait tourné le valet à votre droite, & que vous ayez le roi, la dame & le dix, si vous voulez gagner le valet, commencez par jouer votre roi, afin que votre associé puisse connoître par-là qu'il vous reste encore la dame & le dix, & cela d'autant plus facilement, parce que vous ne jouez pas la dame, quoique vous soyez premier à jouer.

II. EXEMPLE.

Que le valet soit tourné comme au coup précédent, que vous ayez l'as, la dame & le dix, en jouant la dame vous obtiendrez le même effet de la regle précédente.

III. EXEMPLE.

Si l'on a tourné la dame à votre droite & si vous avez l'as, le roi & le valet, en jouant votre roi, vous aurez le même avantage de la regle précédente.

IV. EXEMPLE.

Supposé qu'on ait tourné un honneur à votre gauche, & que vous n'en ayez point vous-même; dans ce cas, il faut que vous fassiez atout pour faire passer cet honneur en revue; au lieu que si vous en aviez un, à moins que ce ne soit l'as,

il faut bien prendre garde commment vous jouerez atout, parce que si votre associé n'avoit pas un honneur, votre adversaire se rendroit maître de votre jeu.

CHAPITRE IX.

Cas qui démontre combien il est dangereux de forcer son Associé.

I. SUpposé que A & B soient associés ensemble & que A ait une quinte majeure en triomphe, avec une quinte majeure & trois petites cartes d'une autre couleur, que A soit premier à jouer : supposons encore que les adversaires C & D n'aient chacun que cinq triomphes : dans ce cas A fait toutes les levées, parce qu'il est premier à jouer.

II. Supposons au contraire que C ait cinq petits atouts, avec une quinte majeure & trois petites cartes d'une autre couleur, qu'il soit premier à jouer & qu'il force A de couper : par ce moyen A ne pourra faire que cinq levées.

Un Cas qui démontre combien il est avantageux de faire la Navette (Saco.)

III. Supposons que A & B soient associés, & que A porte une quatrieme majeure en trefle qui est la triomphe, une autre quatrieme majeure en carreau & l'as de pique : supposons en même-temps que les adversaires C & D aient les cartes suivantes : C quatre triomphes, huit cœurs & un pique, D cinq triomphes & huit carreaux, C premier à jouer, commence par un cœur, D le coupe & joue carreau, lequel C coupe, & qu'en continuant ainsi la Navette, chacun de ces deux associés occupe une des quatriemes majeures de

A, que le tour étant à C à jouer, pour la neuvieme levée, entre par pique, lequel D coupe; les voilà donc maîtres des neuf premieres levées, A reste avec sa quatrieme majeure en atout.

Ce cas nous démontre combien il est avantageux de faire la Naverte dès qu'on peut la former.

CHAPITRE X.

Contenant divers cas mêlés de calculs pour démontrer quand il faut jouer lorsqu'on n'est pas premier en jeu, le roi, la dame, le valet ou le dix, avec une petite carte de quelque couleur que ce soit.

I. SUpposé que vous ayez quatre petits atouts, & que vous ayez une main sûre dans chacune des trois autres couleurs, & que votre associé ait renoncé atout, il faut dans ce cas que les autres neuf triomphes se trouvent partagées entre vos adversaires : mettons qu'un ait cinq, & l'autre quatre, jouez atout autant de fois que vous serez premier, & au cas que vous le soyez quatre fois, il est évident que vos adversaires n'auront fait que cinq levées avec neuf atouts; au lieu que si vous leur aviez permis d'employer leurs triomphes séparément, ils auroient facilement pu faire neuf levées.

Cet exemple démontre combien il est presque toujours nécessaire de faire tomber deux atouts contre un.

Il y a cependant une exception à cette regle, la voici : si vous trouvez dans le courant du jeu que vos adversaires sont extrêmement forts dans quelque couleur particuliere, & que votre associé ne puisse pas vous être d'un grand secours dans ladite couleur, dans ce cas, il faut examiner les points que vous avez & ceux de vos adversaires,

parce que vous pourrez sauver ou gagner le jeu, en gardant un atout pour couper cette couleur.

II. Supposé que vous avez l'as, la dame & deux petits dans une couleur, & que votre adversaire à droite, premier en jeu, y entre; dans ce cas ne mettez point la dame, parce qu'il est à parier que votre associé porte une meilleure carte dans cette couleur que le troisieme Joueur : si cela est ainsi, vous voyez que vous y serez le maître.

Il y a une exception à cette regle, quand vous n'êtes pas premier à jouer, alors il faut mettre la dame.

III. Ne commencez jamais à jouer par le roi, le valet & une petite carte dans quelque couleur que ce soit, parce qu'il y a deux contre un que votre associé n'a point l'as, & par conséquent 32 à 25, ou autour de 5 à 4, qu'il a l'as ou la dame; & ainsi n'ayant qu'autour de 5 à 4 en votre faveur, & devant avoir quatre cartes dans quelqu'autre couleur, quand même le dix en seroit la plus forte, jouez-la, parce qu'il est à parier que votre associé a une meilleure carte dans ladite couleur que le dernier Joueur; & quand même l'as en resteroit derriere votre main, & il est à parier que cela se trouvera ainsi; si votre associé ne l'a point, vous ne laisserez vraisemblablement pas que de faire deux levées, si votre adversaire met cette couleur sur le tapis.

IV. Supposé que vous vous aperceviez dans le courant du jeu, qu'il vous reste entre vous & votre associé quatre ou cinq atouts, si vos adversaires n'en ont point, & que vous n'ayez aucune carte gagnante, mais que vous ayez raison de juger que votre associé porte une treizieme ou quelqu'autre carte gagnante, dans ce cas faites un petit atout, afin de tenir la main, pour vous pouvoir défaire d'une fausse sur cette treizieme, ou autre bonne carte.

CHAPITRE XI.

Quelques conſeils pour mettre, lorſqu'on eſt dernier, le Roi, la Dame, le Valet ou dix de quelque couleur que ce ſoit.

I. SUppoſé que vous ayez le roi & une petite carte dans une couleur, & que votre adverſaire à droite y joue; s'il eſt habile au jeu, ne mettez point le roi, à moins que vous ne vouliez tenir la main, parce qu'un bon Joueur commence rarement à jouer par une couleur dont il a l'as, il le garde pour faire paſſer la forte couleur, quand les triomphes ſont tombées.

II. Suppoſé que vous ayez la dame & une petite carte d'une couleur, & que votre adverſaire à droite y joue, ne poſez point la dame, parce que ſuppoſé que l'adverſaire ait commencé par l'as & le valet, dans ce cas, dès qu'on retourne dans la ſuſdite couleur, il fera une ſuite avec le valet; en faiſant cela il jouera beau jeu, ſur-tout ſi ſon aſſocié a joué le roi; cela vous fera à la vérité faire votre dame; mais en la mettant, vous l'avertiſſez que vous n'êtes pas fort dans cette couleur & vous l'engagerez à attaquer le jeu de votre aſſocié par des feintes, tant qu'il ſera queſtion de cette couleur.

III. Les exemples précédens vous ont inſtruit quand il eſt à propos que vous mettiez le roi ou la dame lorſque vous êtes dernier à jouer : il faut encore obſerver qu'au cas que vous ayez le valet ou le dix dans une couleur avec une petite, que c'eſt en général très-mal jouer de mettre l'un ou l'autre ſi vous êtes le dernier, parce qu'il y a à parier cinq contre deux que le troiſieme Joueur porte ou l'as, ou le roi, ou la dame, il s'enſuit

qu'il y a une chance contre vous de cinq à deux : & quoique vous pourriez quelquefois réussir en jouant de la sorte, vous en serez toujours le perdant, parce que vous découvrez à vos adversaires que vous êtes foible dans cette couleur ; ceux-ci emploieront des feintes contre votre associé tant qu'elle durera.

IV. Supposé que vous ayez l'as, le roi & trois petites cartes d'une couleur, & que votre adversaire à droite y joue, vous y mettez votre as, & votre associé le valet ; au cas que vous soyez fort en atout, il faut rejouer un petit dans cette couleur, afin que votre associé le puisse couper : voici la conséquence qui résultera de cette façon de jouer ; vous restez le maître dans cette couleur par votre propre jeu, & vous faites en même-temps connoître à votre associé que vous êtes fort en triomphes, & qu'il peut regler son jeu en conformité, soit en tâchant de faire la Navette, soit en vous jouant atout, s'il est fort en triomphes, ou maître dans les autres couleurs.

V. Supposé que A & B aient six points, leurs adversaires C & D sept, qu'on ait joué neuf cartes desquelles A & B aient gagné sept levées ; supposé encore qu'on n'ait point compté d'honneurs, dans ce cas A & B ont gagné la levée impaire, ce qui donne une égalité a leur jeu ; mettez au surplus que A soit premier à jouer & qu'il porte les deux petits atouts qui restent avec deux cartes rois dans les autres couleurs, ajoutez que C & D ont les deux meilleures triomphes entr'eux, avec deux autres cartes gagnantes, on demande comment il faut jouer ce jeu ? Il y a onze à 3 que C n'a pas les deux triomphes, & pareillement onze à trois que D ne les a pas : la chance est autant en faveur de A qu'il peut gagner la somme qu'on joue ; ainsi il est de son intérêt de faire atout : car, par exemple, si la

mise

mise est de L 70, A la tirera si cette façon lui réussit, au lieu que s'il joue dans la méthode ordinaire, s'il force C ou D à faire atout, les premiers, ayant déja gagné la levée impaire & étant sûre de gagner les deux autres, son jeu se comptera neuf à sept, ce qui est autour de trois à deux, & par conséquent la part de A dans les L 70 ne montera qu'à L 42, il n'aura qu'un bénéfice de L 7 au lieu que, dans l'autre cas, dans la supposition que A & B ont une prétention de 2 à 3 sur la mise en jouant atout, il se procure un droit de L 55 sur les L 70.

Dès qu'on voudra faire exactement attention au cas que nous venons d'expliquer, on pourra l'appliquer pour la même fin, dans d'autres circonstances dans lesquelles un jeu peut se trouver.

CHAPITRE XII.

Quelques avis comment il faut jouer, si l'Adversaire à droite a tourné un As, un Roi, une Dame, &c.

1. SUpposé qu'on ait tourné l'as à votre droite; & que vous n'ayez que le dix & le neuf de triomphe, avec l'as, le roi & la dame d'une autre couleur, & huit fausses cartes, comment faut-il jouer ce jeu là.? Commencez avec l'as de la couleur dont vous avez l'as, le roi & la dame, cela servira d'avis à votre associé que vous êtes maître dans cette couleur; jouez ensuite le dix d'atout, parce qu'il y a cinq contre deux que votre associé porte le roi, la dame ou le valet de triomphe; & quoiqu'il y ait à parier autour de sept contre deux que votre associé ne porte pas deux honneurs, il se pourroit pourtant qu'il les

eût, & que ce seroient le roi & le valet; dans ce cas-là, comme votre associé laissera passer votre dix de triomphe, & que c'est treize contre douze à parier que le dernier Joueur ne porte point la dame d'atout, supposant que votre associé ne l'a pas, celui-ci, dès qu'il tiendra la main, entrera dans votre couleur forte: dès que vous tiendrez à votre tour la levée, il faut que vous jouiez le neuf d'atout, parce que vous mettez par-là votre associé à même de couper à coup sûr la dame, s'il se trouve derriere elle.

Ce cas démontre qu'un as tourné contre vous peut devenir peu avantageux à vos adversaires, si vous sçavez bien appliquer cette regle.

II. Votre adversaire à droite tourne le roi ou la dame, vous pouvez gouverner votre jeu de la même façon, mais il faut toujours faire une grande différence par rapport à la capacité de votre associé, parce qu'un bon joueur sçait tirer parti d'un tel jeu, au lieu qu'un mauvais n'en tire jamais, ou du moins très-rarement.

III. Supposé que votre adversaire à droite entre par le roi d'atout, & que vous en ayez l'as & quatre petits, accompagnés d'une bonne couleur; dans ce cas, c'est votre jeu de laisser passer le roi, quand même il auroit roi, dame & valet, & un autre: s'il n'est pas un des plus habiles, il jouera le petit dans la pensée que son associé porte l'as; s'il le fait, il faut le laisser passer, parce qu'il est également à parier que votre associé a une meilleure triomphe que le dernier joueur: cela étant, pour peu qu'il entende le jeu, il jugera que vous avez vos raisons pour avoir joué ainsi, & en conquence s'il lui reste un troisieme atout, il le jouera, sinon ce sera sa meilleure couleur.

Cas critique pour gagner la levée impaire.

IV. Supposé que A & B jouent contre C & D, &

de plus que le jeu soit à neuf, & tous les atouts dehors, A dernier à jouer porte l'as & quatre petits, d'une couleur & une treizieme carte restante, B n'a que deux petites cartes de la couleur de A, C porte la dame & deux autres petites cartes de cette couleur, D le roi, le valet & une petite, A & B ont gagné de trois levées, C & D quatre; ainsi il s'ensuit de là que A doit gagner quatre levées des six cartes qui lui restent s'il veut gagner la partie: C joue cette couleur & D y met le roi: A lui donne cette levée, D retourne dans la même couleur, A laisse passer sa carte & C met sa dame; de sorte que C & D ont gagné six levées; & C croyant que son associé porte l'as de ladite couleur y retourne, cela fait gagner à A les quatre dernieres levées & par conséquent la partie.

V. Supposé que vous ayez le roi & cinq petites triomphes, & que votre adversaire à droite joue la dame: dans ce cas ne mettez point votre roi, parce qu'il est à parier que votre associé porte l'as: & supposé que votre adversaire eût la dame, le valet, le dix & un petit triomphe, il est aussi à parier que l'as se trouve seul, soit chez votre adversaire, soit chez votre associé; quoi qu'il en soit, vous joueriez fort mal en mettant le roi; mais si l'on entroit par la dame d'atout & que vous eussiez par hasard le roi avec deux ou trois triomphes, c'est alors qu'il faudroit le mettre: parce que c'est jouer comme il faut que de commencer par la dame, dès qu'on la porte accompagnée d'un seul petit atout, alors si votre associé avoit le valet de triomphe, & que votre adversaire à gauche tint l'as, vous perdriez une levée en négligeant de mettre le roi.



CHAPITRE XIII.

Si l'on tourne le dix ou le neuf à votre droite.

I. SUppofé qu'on ait tourné le dix à votre droite & que vous ayez le roi, le valet, le neuf, & deux petits atouts, avec huit autres fauffes cartes, & qu'il foit votre jeu d'entrer par atout; dans ce cas commencez par le valet, afin d'empêcher que le dix ne faffe fa levée; & quoiqu'il y ait autour de cinq à quatre, que votre affocié porte un honneur, encore que cela manqueroit, en faifant une feinte du neuf au retour en atout que votre affocié vous fera, vous avez le dix à votre difpofition.

II. Si le neuf tourne à votre droite & que vous ayez le valet, le dix, le huit & deux petits atouts, en jouant le valet vous parvenez au même but propofé dans le cas précédent.

III. Il faut que vous faffiez une grande différence entre une couleur dans laquelle votre ami vous fait entrer de fon propre choix, & entre une dans laquelle il eft forcé lui-même de jouer : dans le premier cas il eft à préfumer qu'il joue fa meilleure couleur; & s'il voit que vous n'en avez point & que vous n'êtes pas fort en triomphes, qu'il n'ofe par conféquent point vous forcer, il jouera une autre couleur dans laquelle il fe trouvera paffablement pourvu, & vous apprendra par ce changegement qu'il eft foible en atout; au lieu que s'il continue à jouer dans celle de fa premiere levée, pour peu que vous le connoiffiez bon Joueur, vous devez conclure qu'il eft fort en triomphes, & qu'il demande que vous jouiez en conféquence.

IV. Il n'y a rien de fi pernicieux au jeu de Whisk, que de changer fouvent de couleur, parce

qu'on court le risque dans chaque nouvelle couleur de faire tenir la main aux adversaires ; c'est pourquoi si vous jouez dans une couleur où vous avez la dame, le dix & trois petits, & que votre ami y mette seulement le neuf, au cas que vous soyez foible en atout & que vous n'ayez point d'autre bonne couleur à mettre sur le tapis, il ne vous reste rien de mieux à faire que de continuer dans la même couleur, en jouant la dame : vous laissez par-là au choix de votre ami s'il la veut couper ou non, au cas qu'il n'en ait plus ; mais s'il arrivoit, qu'étant revenu premier à jouer, vous eussiez la dame ou le valet d'une autre couleur avec une autre carte, il vaudroit mieux de commencer par la dame ou le valet d'une de ces couleurs, parce qu'il y a cinq contre deux que votre ami porte le moins un bon neuf dans l'une des deux.

V. Si vous avez l'as, le roi & une petite carte d'une couleur, accompagnée de triomphes ; au cas que votre adversaire à droite entre en jeu par la même couleur, laissez passer sa carte, parce qu'il est à parier que votre ami porte une meilleure dans ladite couleur que le troisieme Joueur ; si cela est ainsi, vous gagnerez par-là la levée ; sinon, ayant quatre triomphes, vous ne courez aucun risque de la perdre, parce que, quand même on feroit atout, il est à présumer que vous aurez le dernier.

CHAPITRE XIV.

Avertissement, qu'il ne faut point se défaire des premieres cartes dans la couleur forte de son Adversaire, &c.

I. AU cas que vous soyez foible en atout & qu'il ne vous paroisse pas que votre ami en soit bien pourvu, il faut bien prendre garde com-

ment vous vous défaites des principales cartes de la couleur forte de votre adverſaire : car en ſuppoſant que votre adverſaire joue dans une couleur de laquelle vous avez le roi, la dame & un ſeul petit, au cas qu'il entre par l'as de la même couleur, ſi vous jouez la dame, vous donnez à votre ami un indice infaillible que vous avez encore le roi : quand votre ami y auroit renoncé, ne mettez point votre roi, parce que ſi celui qui a joué le premier dans cette couleur, ou ſon ami porte le dernier atout, vous riſquez de perdre trois levées pour en gagner une.

II Suppoſé que votre ami porte encore dix cartes ; & que vous jugiez qu'elles ne ſont que d'une ſeule couleur ou des triomphes ; mettez encore que vous ayez le roi, le dix & une petite de la couleur forte, avec la dame & deux petites triomphes ; dans ce cas, il faut que vous lui ſuppoſiez cinq cartes dans chaque couleur & jouer par conſéquent le roi de la couleur forte ; ſi vous gagnez cette levée, vous ne ſçauriez mieux continuer qu'en jouant votre dame d'atout ; ſi cela vous réuſſit auſſi, continuez vos triomphes : on peut ſe ſervir de cette façon, à quel point que la partie puiſſe ſe trouver, à moins qu'elle ne ſoit de 4 à neuf.

III. Il faut ſe reſſouvenir quelle carte a été tournée. Il eſt ſi important à celui qui donne & à ſon ami de ſçavoir & de ſe rappeller laquelle c'eſt, que nous croyons néceſſaire d'obſerver que celui qui donne devroit toujours placer la carte tournée de façon qu'il ſoit ſûr de la trouver quand il en aura beſoin : car ſuppoſé que ce ne ſoit qu'un 5 & que celui qui donne en ait deux de plus, par exemple le 6 & le 9, au cas que ſon aſſocié faſſe atout de l'as & du roi, il faut qu'il y mette ſon 6 & ſon 9, parce que ſon aſſocié portant par exemple l'as, le roi & quatre petites triomphes, ſe reſſouviendra que le 5 qui eſt le ſeul reſtant ſe trouve dans la main

de ſon ami, & fera par ce moyen bien des levées.

IV. Que votre adverſaire à droite joue dans une couleur dans laquelle vous portez le dix & deux petits, que le troiſieme Joueur joue le valet, & que votre ami le prenne avec le roi, ſi celui de votre droite rejoue la même couleur & cela par un petit, mettez votre dix, parce que vous épargnerez par-là l'as de votre ami, lequel il pourra faire valoir, ſi celui à la droite joue la dame. Cette façon de manœuvrer ne manque preſque jamais.

V. Suppoſé que vous ayez la meilleure triomphe & que l'adverſaire A n'ait plus qu'un atout, & qu'il vous ſemble que l'autre adverſaire B porte une couleur forte; dans ce cas, en permettant même à A de faire ſa triomphe, ſi vous gardez la vôtre, vous empêchez que l'adverſaire B ne puiſſe jouer ſa couleur forte; au lieu que ſi vous aviez pris l'atout de A, cela ne vous auroit fait qu'une différence d'une levée, pendant que vous pouvez en faire probablement trois ou quatre en employant cette méthode.

Le cas ſuivant arrive très-ſouvent

Qu'il vous reſte deux triomphes tandis que vos adverſaires n'en ont qu'une; ſi vous vous appercevez alors que votre ami porte une forte couleur, ne manquez abſolument point de faire atout, quand même vous n'auriez que le plus petit de tous, parce qu'en les ôtant à vos adverſaires vous faites circuler la couleur forte de votre ami.

Suppoſé que vous ayez trois triomphes lorſque perſonne n'en a plus, & qu'il vous reſte encore quatre cartes d'une certaine couleur: jouez atout, parce que vous indiquez par-là à votre ami que vous les avez tous, & vous fourniſſez par-là occaſion à vos adverſaires de jetter une carte de la couleur qui vous reſte; par ce moyen, ſuppoſé qu'on ait déja joué une fois ladite couleur, il en eſt tombé quatre, leſquelles avec celle qu'on a jetté font cinq; les

quatre que vous y avez jointes font neuf, il n'en reste donc que quatre entre les trois Joueurs; & comme il est à parier que votre ami peut aussi-bien porter la meilleure que le dernier Joueur, il s'ensuit que vous avez une chance égale de pouvoir faire trois levées, ce qui ne feroit vraisemblablement pas arrivé, si vous aviez joué autrement.

Supposé que vous ayez cinq atouts, & six petites cartes d'une autre couleur, & que vous soyez premier au jeu; vous ne sçauriez mieux faire que de commencer par la couleur où vous en avez six, parce que vous trouvant court dans les deux autres couleurs, vos adversaires feront vraisemblablement atout & joueront par-là votre propre jeu : au lieu que si vous aviez commencé par en jouer vous-même, ils vous auroient forcé & dérangé votre jeu.

CHAPITRE XV.

Explication plus ample, comment il faut jouer les séquences, donné à la requisition de ceux qui avoient acheté ce Traité en Manuscrit.

I. EN fait d'atout il faut toujours jouer les plus hautes de vos séquences, à moins que vous n'ayez l'as, le roi & la dame : dans ce dernier cas, jouez la plus basse, afin d'instruire votre ami de la situation de votre jeu.

II. Dans les couleurs qui ne sont point triomphes, si vous avez une séquence composée de roi, dame, valet, & deux petits, le meilleur parti sera de commencer par le valet, n'importe que vous soyez fort en atout ou non, parce que, en faisant tomber l'as, vous faites circuler toute la couleur.

III. Et en cas que vous soyez fort en triomphes, si vous avez une séquence de dame, valet & dix & deux petits, dans quelque couleur que ce soit, il

faut jouer la plus haute de votre ſéquence, parce-que, ſoit qu'un des adverſaires coupe cette couleur au ſecond tour, n'importe, vous trouvant fort en triomphes, vous faites tomber les leurs & réuſſirez à faire le reſte de cette couleur.

On peut obſerver la même méthode lorſqu'on a une ſéquence de valet, dix, neuf, & deux petites d'une couleur.

IV. Si vous avez une ſéquence de roi, dame, valet & d'une petite d'une couleur, jouez votre roi, n'importe que vous ſoyez fort en atout ou non, & faites-en de même dans toutes les autres ſéquences inférieures, pourvu qu'elles ſoient de quatre cartes.

V. Mais ſi vous vous trouviez par haſard foible en triomphes, il faudroit commencer par la plus baſſe de la ſéquence, au cas qu'elle ſoit compoſée de cinq cartes; car ſuppoſé que votre aſſocié porte l'as de ladite couleur, vous le lui faites faire : & quelle différence y a-t-il que vous faſſiez la levée, ou que votre ami la faſſe ? Car ſi vous avez l'as & quatre petits d'une couleur, & ſi vous vous trouvez foible en atout, dès qu'on y joue, vous ne ſçauriez mieux faire que de mettre votre as; ſi vous êtes, au contraire, fort en triomphes, vous pouvez jouer comme bon vous ſemble; mais il faut jouer tout à rebours dès que vous ne l'êtes point.

VI. Expliquons à préſent ce que nous entendons par fort ou foible en triomphes.

Si vous avez as, roi & trois petits.
Roi, dame & trois petits.
Dame, valet & trois petits.
Dame, dix & trois petits.
Valet, dix & trois petits.
Dame & quatre petits.
Valet & quatre petits.

Dans toutes ces différentes poſitions vous êtes

très-fort en triomphes ; ainſi en jouant ſuivant les regles indiquées, vous êtes certainement aſſuré d'être maître en atout.

Si vous n'avez que deux ou trois petites triomphes, vous êtes foible.

VII. Quelles ſortes de triomphes peuvent vous autoriſer à forcer votre ami à jouer atout.

L'as & trois petits.
Le roi & trois petits.
La dame & trois petits.
Le valet & trois petits.

VIII. Si par haſard vous & votre adverſaire avez forcé votre ami (quand même vous ſeriez foible en triomphes) s'il a été premier à jouer, & s'il ne juge pas à propos de faire atout, forcez-le à le faire auſſi ſouvent que vous ſerez premier à jouer, à moins que vous n'ayez quelque bonne couleur à jouer.

IX. Si par haſard vous n'aviez que deux ou trois petites triomphes, & que votre adverſaire joue une couleur à laquelle vous avez renoncé, coupez-la, cela apprendra à votre ami que vous êtes foible en triomphes.

X. Suppoſé que vous ayez l'as, le valet & un petit atout, & que votre ami vous en joue, portant, par exemple, le roi & trois petits, faut-il mettre l'as ou le valet ? Suppoſé encore que votre adverſaire à droite ait trois triomphes & celui à gauche un pareil nombre ; dans ce cas, en faiſant une feinte avec votre valet & en jouant votre as, ſi la dame ſe trouve à votre droite, vous gagnerez la levée ; mais ſi elle eſt à gauche, que vous jouiez l'as, & enſuite le valet, & que vous permiſſiez par-là à l'adverſaire à gauche d'employer ſa dame, & c'eſt ce qu'il doit néceſſairement faire, il y a au delà de 2 à 1 à parier qu'un des adverſaires porte le dix, & par conſéquent vous ne pouvez pas gagner la levée en jouant de la ſorte.

XI. Si votre associé premier à jouer a commencé par l'as de triomphe, & que vous ayez, par exemple, le roi, le valet & un petit, en mettant le valet, & en faisant un retour avec le roi, vous obtiendrez l'avantage que la régle précédente prescrit.

Vous pouvez aussi employer la même méthode dans d'autres couleurs.

XII. Si vous êtes fort en triomphes, si vous avez roi, dame & deux, ou trois petites cartes dans toute autre couleur, vous pouvez commencer par un petit, étant à parier 9 à 4 que votre ami a un honneur dans cette couleur; mais si vous êtes foible en triomphes, il faut commencer par le roi.

XIII. Si votre adversaire à droite, premier à jouer, joue dans une couleur où vous avez roi, dame & deux ou trois petites cartes, laissez passer sa carte, parce qu'il est également à parier que votre ami porte une meilleure carte dans cette couleur que le troisieme Joueur; & quand même cela ne seroit pas, vous ne devez pas craindre de ne pas tirer parti de votre couleur, puisque vous êtes fort en triomphes.

XIV. Si votre adversaire à droite joue dans une couleur de laquelle vous portez le roi, la dame & un petit, que cette couleur soit triomphe ou non, mettez toujours la dame: de même si vous avez la dame, le valet & une petite carte, mettez le valet; & si vous portez le valet, le dix & un petit, mettez le dix, parce qu'en jouant la seconde de vos meilleures cartes, vous faites espérer par-là à votre ami, que vous avez encore des plus fortes dans cette couleur; il pourra juger au moyen des calculs joints à ce traité, quelle est la chance pour ou contre lui.

XV. Si vous aviez l'as, le roi & deux petits dans quelque couleur que ce soit, & que vous soyez en même-temps fort en triomphes; s'il arrive que votre

adverſaire à droite entre dans cette couleur, laiſſez paſſer ſa carte, parce que la gageure eſt égale que votre ami a une meilleure carte dans cette couleur que le troiſieme Joueur ; ſi cela eſt, vous gagnerez une levée en jouant de cette façon ; ſinon, étant fort en triomphes, vous ferez infailliblement votre as & votre roi.

XVI. Si vous aviez l'as, le neuf, le huit & un petit de triomphe, & que votre ami joue le dix, laiſſez-le paſſer, parce que vous êtes ſûr de faire deux levées, à moins qu'il n'y ait deux honneurs derriere la main. Jouez tout de même que ſi vous aviez le roi, le neuf, le huit & un petit atout, ou la dame, le neuf, le huit & une petite triomphe.

XVII. Si vous voulez faire donner vos adverſaires dans le panneau, voici comment il faudra s'y prendre. Si l'adverſaire à droite entre dans une couleur dans laquelle vous avez l'as, le roi & la dame, ou l'as, le roi & le valet, mettez l'as, parce que cela encouragera votre adverſaire d'y retourner : & nonobſtant que vous attrapez votre ami par cette façon de jouer, vous ne laiſſez pas que de tromper vos adverſaires en même-temps, ce qui eſt d'une très-grande conſéquence dans le cas préſent ; voici ce qui en réſulte : ſi vous aviez mis la plus baſſe carte de la tierce majeure, ou le valet de l'autre couleur, vous auriez mis votre adverſaire à droite en état découvrir combien vous aviez de ſupériorité ſur lui dans cette couleur, & il en auroit immanquablement changé.

XVIII. Suppoſé que vous ayez l'as, le dix & une petite dans une couleur, ou l'as, le neuf & une petite dans une autre ; par laquelle des deux devez-vous entrer en jeu? Réponſe ; par celle où vous avez l'as, le neuf & une petite ; par la raiſon que la gageure eſt égale, que votre aſſocié porte une meilleure carte dans ladite couleur que le dernier en jeu ; ſinon, ſuppoſons pour un moment que

votre adverſaire à droite entre en jeu par le roi ou la dame de la couleur dont vous avez l'as, le dix & un petit ; dans ce cas il eſt à parier que votre ami porte une meilleure carte que le troiſieme Joueur : ſi cela eſt ainſi, dès qu'on retourne dans cette couleur vous avez la derniere, qui vous fait tenir le jeu, & vous donne par conſéquent la chance de trois levées dans ladite couleur.

Un cas qui démontre comment on peut ſe procurer la derniere carte. (tenace.)

XIX. Suppoſons que A & B jouent enſemble une partie de Whisk ; diſons encore que A porte l'as, la dame, le dix, le huit, & le quatre de trefle, ce qui lui fera faire ſix levées ſûres.

Suppoſons encore qu'il ait les mêmes cartes en pique, cela lui fera encore ſix levées ſûres de plus ; nous poſons ceci en fait, ſur la maxime que B porte toujours la derniere carte de ces deux couleurs.

Suppoſons que B ait le même jeu en cœur, & en carreau, que A porte en pique & en trefle, & que A ait la derniere carte en cœur & en carreau, cela fera douze levées ſûres, ſi A eſt toujours premier à jouer.

Le cas précédent démontre que les deux jeux ſont exactement égaux ; ainſi ſi l'un ou l'autre nomme ſes atouts quand il eſt premier à jouer, il ne gagnera que treize levées.

Mais ſi l'on nomme les triomphes & que l'autre ſoit premier à jouer, celui qui nomme ſes triomphes doit gagner quatorze levées.

Ceux qui veulent parvenir à jouer ce jeu dans la derniere perfection ne doivent point ſe contenter de ſçavoir à fond les calculs contenus dans ce Traité, & de pouvoir juger de tous les cas tant généraux que particuliers qui pourront arriver, mais il faut auſſi qu'ils obſervent exactement toutes les car-

tes qu'on jette, & quand on les jette; si c'est leur ami ou leur adversaire : quiconque observera scrupuleusement cet avis deviendra sûrement un habile Joueur.

CHAPITRE XVI.

Additions de quelques cas.

I. LOrsqu'il vous paroît que les adversaires ont encore trois ou quatre triomphes, & que, ni vous, ni votre ami, n'en avez point, ne vous avisez jamais de le forcer à couper, & à se défaire d'une fausse carte ; mais cherchez plutôt la couleur de votre ami, si vous n'en avez point du tout : vous empêcherez par-là que les autres ne fassent leurs atouts séparément.

II. Supposé que A & B soient associés contre C & D, & qu'on ait déja joué neuf cartes ; que huit triomphes soient tombées ; mettez de plus, qu'il n'en reste plus qu'un seul à A, & que son ami B ait l'as & la dame d'atout, & que les adversaires C & D aient entr'eux deux le roi & le valet de triomphe, que A joue son petit atout, que C y mette le valet, faut-il que B le prenne de l'as ou de la dame ?

B doit prendre le valet avec l'as, parce que D ayant encore quatre cartes, & C seulement trois, il y a à parier quatre contre trois en faveur de B, que le roi se trouve chez D : si nous réduisons le nombre de quatre cartes dans une main à trois, la chance sera de trois à deux ; & si nous réduisons le nombre de trois cartes dans une main à deux, la chance est de deux à un que B gagnera une levée en mettant son as de triomphe; en observant cette regle, on pourra la faire valoir dans toutes les autres couleurs.

III. Supposé que vous ayez la troisieme triomphe, & la troisieme carte d'une couleur avec une fausse, & supposé encore qu'il ne vous reste plus que trois cartes, on demande laquelle de ses cartes vous devez jouer ? Il faut que ce soit la fausse, parce que, si vous jouez votre troisieme carte la premiere, vos adversaires sçachant que vous avez le dernier atout ne laisseroient point passer votre fausse, & vous joueriez par conséquent dans la proportion de deux à un contre vous-même.

IV. Supposé que vous ayez l'as, le roi & trois petits d'une couleur qui n'a pas encore été jouée, & supposons encore qu'il vous paroisse que votre ami tient le dernier atout, comment faut-il faire pour tirer tout le parti imaginable de votre jeu ? Il faut que vous commenciez par une petite carte de votre couleur, parce qu'il est à parier que votre ami se trouve une meilleure carte en main que le dernier à jouer ne porte ? Cela étant, & s'il n'y avoit que trois cartes dans la main de chacun des Joueurs, il s'ensuivra que vous ferez cinq levées dans cette couleur : au lieu que si vous jouez l'as ou le roi de cette couleur, il y a deux à un à parier que votre ami n'a point la dame, & par conséquent en jouant l'as & le roi, c'est deux à un que vous ne ferez que deux levées dans cette couleur. On peut se servir de cette méthode au cas que tous les atouts soient joués, pourvu qu'on ait des bonnes cartes en d'autres couleurs pour faire revenir celles en question. Il faut encore observer qu'en jouant ainsi, vous réduisez la chance, qui étoit de deux à un contre vous, sur un pied d'égalité, & que vous pouvez probablement gagner trois levées par-là.

V. Si vous souhaitez que vos adversaires fassent atout, & que votre ami vous ait invité à jouer dans une couleur où vous avez l'as, le valet, le dix, le neuf & le huit, ou le roi, le valet, le dix, le neuf & le huit, il faut que vous jouiez le huit

de chaque couleur, cela engagera probablement l'adversaire de jouer atout, dès qu'il aura gagné cette carte.

VI. Supposé que vous ayez une quatrieme majeure dans quelque couleur que ce soit, avec une ou deux de plus dans la même couleur, & qu'il soit nécessaire que vous fassiez connoître à votre ami que vous êtes maître dans ladite couleur, jettez votre as sur la premiere couleur, où vous aurez renoncé, afin de lui dissiper ses doutes, parce que la chance est en votre faveur, que vos adversaires n'ont pas plus de trois cartes de la même couleur. Vous pouvez vous servir de la même méthode si vous avez une quatrieme au roi, vous pouvez jetter votre roi; pourvu que l'as soit joué : de même, si vous avez une quatrieme à la dame, dès que l'as & le roi ne se trouvent plus au jeu, vous pouvez jetter votre dame ; tout ceci met votre ami au fait de votre jeu, & vous pouvez appliquer la même régle à toutes les séquences inférieures, pourvu que vous ayez en main la meilleure carte de celles qui les composent.

VII. Rien n'est si commun que de voir des gens, qui n'ont qu'une médiocre connoissance du jeu, quand on a tourné le roi à leur gauche, & qu'ils n'ont que la dame & un seul petit atout ; il n'est rien de si commun, dis-je, que de les voir faire atout de la dame, dans l'espérance que leur ami pourra prendre le roi, si on le met, sans réfléchir qu'il y a deux à un à parier que leur ami n'a point l'as, & que supposant qu'il l'eût, ils ne sentent pas qu'ils risquent deux honneurs contre un, & affoiblissent par conséquent leur jeu ; il n'y a que la nécessité de faire atout qui devroit les engager à jouer ainsi.

Cas qui arrive très-souvent.

VIII. A & B sont associés contre C & D tous les

atouts sont sortis, à l'exception d'un seul que C ou D. doivent avoir; A porte trois ou quatre cartes gagnantes d'une couleur qu'on a déja jouée, avec un as & une petite d'une autre: on demande si A fera mieux de jetter une de ses cartes gagnantes, ou une petite de la couleur où il a l'as Il fera beaucoup mieux de jetter une de ses cartes gagnantes, parce que si son adversaire à droite joue dans la couleur de son as, il dépendra de lui de laisser passer sa carte; & en faisant cela, son associé B a une chance égale d'avoir une meilleure carte dans cette couleur, que le troisieme Joueur; si cela est ainsi, & qu'il ait une carte haute à jouer ou une dans la couleur de son ami afin de forcer par-là le dernier atout, l'as qui lui reste fait entrer les cartes gagnantes; au lieu que si A eût jetté la petite de son as, & que l'adversaire à droite eût joué dans cette couleur, il auroit été obligé de mettre son as & auroit par conséquent perdu par-là trois levées.

IX. Supposé qu'on ait joué dix cartes & qu'il soit très-probable que l'adversaire à droite porte encore trois triomphes: à sçavoir le meilleur & deux petits; supposé encore que vous n'en ayez que deux & que votre ami n'en ait point du tout, & au surplus que l'adversaire à droite joue une treizieme ou quelqu'autre carte gagnante, dans ce cas, laissez-la passer, vous gagnerez par-là une levée.

X. Pour faire connoître votre jeu à votre ami, voici comment il faudra s'y prendre: supposons que vous ayez une quatrieme majeure en atout, ou quatre des meilleurs triomphes, si vous êtes obligé de couper, faites-le avec l'as d'atout & jouez le valet, ou prenez-la avec la meilleure des quatre triomphes & jouez la plus basse, par-là vous ferez connoitre votre jeu à votre ami: cette découverte peut devenir un moyen de faire plusieurs levées. Vous pouvez employer cette regle dans toutes les couleurs.

XI. Si votre ami vous demande ſi vous avez huit point, avant qu'il ſoit temps de le pouvoir faire, jouez-lui atout, n'importe que vous en ayez peu ou beaucoup, que vous ſoyez fort en couleur ou non ; puiſqu'il vous demande cela avant qu'il ſoit obligé de le faire, c'eſt une marque qu'il eſt fort en triomphes.

XII. Suppoſé que votre adverſaire à droite tourne la dame de trefle & qu'il en joue le valet lorſqu'il eſt premier en carte, & ſuppoſé que vous ayez l'as, le dix & un autre trefle, ou le roi, le dix & un petit, faut-il que vous coupiez ſon valet, ou vaut-il mieux de le laiſſer paſſer ? Il ne faut point le prendre, parce qu'il eſt à parier qu'en jouant le valet, puiſque vous n'avez point le roi, que votre ami l'a : il eſt de même à parier, que quand il joue le valet de trefle, que votredit ami en a l'as, dès que vous ne le portez point, donc vous gagnez une levée en le laiſſant paſſer ; ce qui n'auroit pas pu ſe faire, ſi vous aviez mis, ou le roi, ou l'as de trefle.

Cas où l'on peut faire la vole.

XIII Suppoſons que A & B ſoient aſſociés contre C & D, & diſons que c'eſt à D à donner, que A porte le roi, le valet, le neuf & le ſept de trefle qui ſont triomphes, une quatrieme majeure en carreau, une tierce majeure en cœur, & l'as & le roi de pique.

Suppoſons que B porte neuf carreaux, deux piques, deux cœurs.

Encore, que D ait l'as, la dame, le dix & le huit d'atout avec neuf piques.

Et que C ait cinq triomphes & huit cœurs.

A doit jouer atout que D prendra ; C jouera pique que ſon ami C coupera ; C jouera atout que ſon ami D prendra ; D entrera par pique que C coupera atout, que D prendra : & D ayant la meilleure

triomphe, doit la jouer ; cela étant fait, D ayant ſept piques en main les gagne & fait par-là la vole.

CHAPITRE XVII.

Addition de quelques cas, qui n'ont point été rendus publics dans la premiere Edition.

I. SI votre ami commence à jouer par le roi d'une couleur, dans laquelle vous avez renoncé, laiſſez-le paſſer & défaites-vous d'une fauſſe carte, à moins que l'adverſaire à droite n'ait mis l'as ; parce que, en faiſant cela, vous faites circuler la couleur de votre aſſocié.

II. Supoſé que votre ami entre en jeu par la dame d'une couleur, & que l'adverſaire à droite la prenne de l'as, & qu'il y rejoue ; au cas que vous n'en ayez point, gardez-vous bien de couper ſa carte, mais défaites-vous d'une fauſſe, parce que vous ferez paſſer par ce moyen la couleur de votre ami : il en faut cependant excepter le cas où vous jouez pour la levée impaire, puiſque vous pouvez couper alors, ſur-tout ſi vous vous trouvez foible en triomphes.

III. Suppoſé que vous ayez l'as, le roi & une petite carte d'une couleur, & que votre adverſaire à droite y joue ; ſuppoſé de plus que vous ayez quatre petites triomphes & point d'autres bonnes couleurs à jouer ; poſez encore que votre adverſaire à droite entre par le neuf ou quelqu'autre baſſe carte ; dans ce cas, prenez de l'as, & retournez dans la même couleur par une petite ; votre adverſaire jugera par-là que le roi eſt derriere ſa main, & ne mettra par conſéquent point ſa dame s'il la porte, cela vous procurera une probabilité de faire cette levée, & inſtruira en même-temps votre ami de la ſituation,

IV. Si votre ami vous oblige à couper dès le commencement du jeu, vous pouvez juger par-là qu'il eſt fort en triomphes ; à moins que votre jeu ne ſoit marqué de quatre à neuf ; ainſi dès que vous êtes fort en triomphes, jouez-les.

V. Suppoſé qu'en ayant huit points vous appelliez votre ami, & que celui-ci n'ait point d'honneurs ; tandis que vous avez, par exemple, le roi, la dame & le dix; ou le roi, le valet & le dix; ou la dame, le valet & le dix de triomphe : ſi l'on joue atout, mettez toujours le dix, parce que cela montre à votre ami qu'il vous reſte deux honneurs, & il peut régler ſon jeu en conſéquence.

VI. Suppoſé que votre adverſaire à droite appelle lorſqu'il a huit points, & que ſon ami ne porte aucun honneur ; & que vous au contraire, ayez le roi, le neuf & une petite triomphe, ou la dame, le neuf & le petit, ſi votre ami joue atout, mettez votre neuf, parce qu'il eſt à parier autour de deux à un, que le dix ne ſe trouve pas derriere votre main ; ainſi en jouant le neuf vous travaillez à votre propre avantage.

VII. Si vous jouez par haſard une couleur dans laquelle vous avez l'as, le roi & deux ou trois de plus, ſi vous voyez en jouant votre as, que votre ami y mette le dix ou le valet, & que vous ayez une carte ſeule dans quelqu'autre couleur, ou ſeulement deux ou trois petites triomphes, dans ce cas-là, (& pas autrement), jouez votre carte ſeule afin d'établir une navette ; voici ce qui en réſultera : en jouant cette couleur, vous donnez une chance égale à votre ami d'y avoir une meilleure carte que le dernier Joueur ; au lieu que s'il vous avoit invité à jouer dans ladite couleur, laquelle auroit vraiſemblablement été la ſienne forte, vos adverſaires auroient certainement découvert que vous avez l'intention de former la navette, & auroient par conſéquent fait-

atout pour vous empêcher de faire tous vos petits ; mais puisque vous jouez ainsi, votre ami peut aisément sentir la raison pour laquelle vous changez de couleur, & régler son jeu en conformité.

VIII. Supposé que vous ayez l'as & deux de triomphe, & que vous soyez fort dans les trois autres couleurs ; si vous êtes premier à jouer, jouez votre as & ensuite le deux d'atout, afin de faire tenir la levée à votre ami, & de faire tomber deux triomphes contre un ; quand même le dernier Joueur gagneroit cette levée, s'il joue une couleur dans laquelle vous portez l'as, le roi & deux ou trois autres, laissez passer sa carte, parce que la gageure est égale que votre ami y possede une meilleure que le troisieme Joueur : cela étant il aura une belle occasion de faire tomber deux triomphes contre une : quand vous serez premier à jouer, il faudra tâcher de forcer une des deux restantes au cas qu'on en ait déja joué deux, & vous avez encore la chance en votre faveur que votre ami en tient une.

IX. Supposé qu'on ait joué dix cartes, & que vous ayez le roi, le dix & une petite d'une couleur qui n'a pas encore été sur le tapis ; supposé de plus que vous ayez gagné six levées & que votre ami entre dans ladite couleur, & que personne n'ait ou un atout ou une treizieme carte, dans ce cas ne jouez point votre roi, à moins que votre adversaire à droite n'entre par une si haute, que vous soyez obligé de vous en servir, parce que vous pourrez le mettre quand on vous fera un retour dans ladite couleur : cela vous vaudra la levée impaire qui fait une différence de deux ; si par hasard on avoit joué neuf cartes dans une pareille circonstance, il faudra observer la même regle : il faut au surplus se servir toujours de la même méthode, à moins que le gain de deux le-

vées ne vous donne une chance, ou de sauver la partie double, ou de gagner le jeu.

X. Supposé que A B jouent contre C & D, & que B ait les deux dernieres triomphes, & la dame, le valet & neuf d'une autre couleur; supposons encore que A n'ait ni l'as, ni le roi ou le dix de cette meme couleur, & qu'il doive y jouer : on demande quelle carte B doit jouer pour se procurer une probabilité des plus parfaites, d'y pouvoir faire une levée ? C doit jouer le neuf de cette couleur, parce qu'il n'y a que cinq à quatre contre lui, que son adversaire à gauche tient le dix ; & quand il joueroit ou la dame ou le valet, il y a autour de trois à un que l'as ou le roi se trouvent dans le jeu de sondit adversaire ; ainsi il réduit la chance de trois à un contre lui, seulement à celle de cinq à quatre.

XI. Varions le cas précédent & mettons le roi, le valet & le neuf d'une couleur dans la main de B, dans la supposition que A n'a, ni l'as, ni la dame ou le dix : si A est le premier à jouer dans cette couleur, l'égalité est parfaite, si B joue, ou le roi, ou la dame, ou le dix.

XII. Supposé que vous ayez l'as, le roi & trois ou quatre petites cartes d'une couleur qui n'a pas encore été jouée, & qu'il vous semble que votre ami porte le dernier atout; si vous êtes premier à jouer, jouez une de vos petites cartes, parce que la gageure est égale que votre ami porte une meilleure carte dans cette couleur que le dernier Joueur : si cela est ainsi, la probabilité est pour vous que vous ferez cinq ou six levées dans cette couleur, au lieu que si vous jouiez l'as ou le roi, il y a deux contre un que votre ami n'a point la dame, & par conséquent deux contre un que vous ne feriez que deux levées ; vous risqueriez de perdre trois ou quatre levées de cette façon dans cette seule donne, pour en gagner une.

XIII. Supposé que votre ami entre en jeu par une couleur dont il a l'as, la dame, le valet accompagnés de plusieurs autres ; qu'il commence par l'as, & qu'il continue avec la dame : au cas que vous en ayez le roi & deux petits, prenez sa carte du roi, &, supposé que vous soyez fort en triomphes, en faisant tomber ceux des autres & en ayant un petit de la couleur forte de votre ami, vous la faite circuler, & gagnerez par-là nombre de levées.

CHAPITRE XVIII.

Dictionnaire du Jeu de Whisk, au moyen duquel on résout la plupart des cas critiques qui peuvent arriver, fait par demandes & par réponses.

1. COmment faut-il jouer triomphe afin d'en tirer tout l'avantage possible ?

R. Parcourez le Traité du Whisk, Chap. I. cas 2 & suivans, & Chap. II.

2. Comment faut-il jouer les séquences en atout ?

R. Il faut commencer par la plus haute carte.

3. Comment faut-il jouer les séquences quand elles ne sont point en triomphes ?

R. Si elles sont composées de cinq cartes, il faut commencer par la plus basse, & par la plus haute, si elles ne sont que de trois ou quatre.

4. Pourquoi donne-t-on la préférence aux couleurs dans lesquelles on porte les séquences ?

R. Parce qu'elles sont les meilleures qu'on puisse jouer, & qu'elles font tenir la main dans d'autres.

5. Quand faut-il tâcher de faire d'abord des levées ?

R. Lorsqu'on est foible en triomphes.

6. Quand faut-il ne pas faire d'abord des levées ?

R. Lorsqu'on est fort en triomphes.

7. Quand faut-il jouer une couleur dont on a l'as ?

R. Dès qu'on en a trois de la même couleur, à l'exception cependant des triomphes.

8. Quels sont les cas où il ne faut point jouer une couleur dont on a l'as ?

R. Il ne faut point jouer quand on a quatre ou plus, dans une autre couleur, parce que l'as vient à l'aide de cette couleur forte dans le besoin, & vous la faites faire dès que les atouts sont tombés.

9. Quand on tourne une carte de conséquence, soit à droite, soit à gauche, comment faut-il jouer ?

Voyez Chap. XI, cas 1, & Chap. XIII.

10. Pourquoi faut-il que vous jouiez toujours suivant les points que vous avez marqués, ou en vous réglant sur ceux de vos adversaires ?

Voyez Chap. I, cas 6, & les rapports qu'il faut examiner.

11. Comment peut-on sçavoir que notre ami n'a plus de la couleur dans laquelle on joue ? Voyez Chap. V, cas 1, 2, 3.

12. Raisons pour mettre le roi, la dame, le dix, & pour ne les pas mettre quand on est second à jouer. Voyez Chap. XI, cas 1, 2, 3.

13. Pourquoi faut-il jouer la dame, le valet, le dix d'une couleur, quand on la joue pour la seconde fois, & qu'on n'en a que trois ? Voyez Chap. XIV, cas 4.

14. Quand faut-il surcouper ou ne point surcouper votre adversaire ?

R. Il faut le surcouper quand on est foible en triomphes ; mais dès qu'on y est fort il faut y aller d'une fausse carte.

15. Raisons pour ne se point désaisir des meilleures cartes dans la couleur forte des adversaires. Voyez Chap. XIV, cas 1.

16. Si

16. Si votre adverſaire à droite entre par une couleur, dans laquelle vous avez l'as, le roi & la dame, pourquoi faut-il mettre l'as préférablement à la dame ?

R. Parce qu'on fait donner l'adverſaire dans le panneau, ce qui eſt plus important pour vous dans ce cas que de tromper votre aſſocié.

17. Quand faut-il déclarer, ou non, votre couleur forte ?

R. Vous devez la déclarer quand vous n'avez qu'une ſeule d'une couleur forte, & que vous faites atout pour la faire paſſer ; mais il n'eſt pas néceſſaire de la découvrir quand vous êtes également fort dans toutes.

18. Pourquoi jouez-vous le dix ſi on a tourné l'as à votre droite & que vous n'en avez que le dix & le neuf ? Voyez Chap. XII, cas 1.

19. Pourquoi jouez-vous préférablement dans la couleur où vous avez le roi, que dans une autre où vous avez la dame, toutes les deux étant composées de même nombre de cartes ?

R. Parce qu'il y a 2 à 1 que l'adverſaire à gauche ne porte point l'as, & 5 à 4 qu'il le porte, ſi on joue dans la couleur de la dame, qu'on perdroit la dame & qu'on joueroit déſavantageuſement.

20. Pourquoi jouez-vous préférablement dans une couleur où vous avez la dame, au lieu de jouer dans une dame où vous avez le valet ? Le cas 19 y répond.

21. Quand vous portez les quatre meilleures cartes d une couleur, pourquoi jettez-vous la meilleure ?

R. Pour faire connoître la ſituation du jeu à votre ami.

22. Comment pouvez-vous tirer le meilleur parti poſſible de la couleur forte de votre ami ?

R. Le Chapitre VII en fournit ſix exemples.

23. Si l'on tourne la dame à votre droite & que vous ayez l'as, le dix & une triomphe, ou le roi, le dix & une triomphe ; comment faut-il jouer, si l'adverſaire à droite entre par le valet ?

R. Il faut le laiſſer paſſer, parce que la gageure eſt égale de pouvoir faire une levée, & qu'on ne peut pas perdre en jouant de la ſorte.

24. Suppoſé qu'on ait joué quatre cartes, qu'on ait fait deux fois atout, qu'il vous ſemble que votre ami n'en a pas un plus haut que le huit, quoiqu'il en porte trois ; que quand il joue ſon troiſieme, ſon voiſin mette le valet, que le roi ſe trouve chez l'autre adverſaire, & que vous portiez l'as & la dame de triomphe ; on demande ſi vous devez ou jouer l'as ou la dame ?

R. Il faut jouer l'as, parce qu'il y a neuf contre huit à parier que le dernier joueur porte le roi ; & ſi vous réduiſez le nombre des cartes à deux, il y aura à parier deux contre un en votre faveur, que vous ferez tomber le roi avec votre as. On peut ſe ſervir, en pareille occaſion, de cette méthode dans toutes les autres couleurs.

Exemple.

Suppoſons qu'il ne vous reſte plus que deux cartes dans une couleur, ſçavoir la dame & le dix ; ſuppoſons encore que votre adverſaire en porte le valet & le neuf, & que quand votre ami entre dans cette couleur, l'adverſaire à droite y mette le neuf, & qu'il ne lui reſte plus qu'une ſeule carte ; on demande ſi vous devez jouer votre dame ou plutôt votre dix ?

R. Il faut jouer la dame, parce qu'il y a 2 contre 1, que l'adverſaire à gauche porte le valet : vous devez au reſte vous conformer à cette regle, dans tous les cas de cette nature.

Je voudrois ſçavoir quelle eſt la chance que celui qui donne porte quatre triomphes ou plus ?

R. Il y a 232 contre 193, ou environ une guinée contre 14 schellings 11 sols & presque un liard, qu'il porte 4 triomphes & plus.

CHAPITRE XIX.

Explication en faveur des Commençans, de quelques termes du Jeu.

FEINTE.

LA feinte est un moyen qu'un Joueur habile sçait faire valoir pour son avantage, & consiste en ceci; quand on vous joue une carte, dans la couleur de laquelle vous avez la meilleure & une inférieure à celle-ci, vous vous déterminez à jouer l'inférieure, en courant le risque, que l'adversaire la puisse prendre d'une supérieure, puisque si cela n'arrive point, ou qu'il ne l'ait pas, il y aura 2 contre 1 à parier à son préjudice, que vous ferez sûrement par-là une levée.

FORCER.

Est un moyen d'obliger votre ami ou votre adversaire de couper une couleur dont il n'en a point; les cas spécifiés dans ce traité démontrent quand il faut le faire ou non.

DERNIER EN ATOUT.

Est un moyen de conserver deux ou plusieurs triomphes quand il n'y en a plus au jeu.

FAUSSES CARTES.

Signifient des cartes d'aucune valeur, & par conséquent très-propres à jetter.

POINTS.

Dix en font la partie; on marque autant de points qu'on a d'honneurs, ou qu'on fait de levées.

QUATRIEME.

N'eſt en général qu'une ſéquence de quatre cartes qui ſe ſuivent immédiatement dans la même couleur : ainſi une quatrieme majeure eſt une ſéquence de l'as, du roi, de la dame & du valet, dans la même couleur.

QUINTE.

Eſt en général une ſéquence de cinq cartes qui ſe ſuivent immédiatement dans la même couleur : par conſéquent une quinte majeure eſt une ſéquence de l'as, du roi, de la dame, du valet & du dix, dans la même couleur.

REBOURS.

On entend par jouer à rebours, en jouant d'une façon oppoſée à celle qu'on obſerve ordinairement ; par exemple, ſi vous êtes fort en triomphes & que vous jouiez comme ſi vous étiez foible, cela s'appelle jouer à rebours.

NAVETTE.

On fait la navette quand chacun des aſſociés coupe une couleur, & que chacun d'eux joue à ſon ami celle dans laquelle il coupe.

MARQUER.

Dix points font la partie, on les marque à meſure qu'ils ſe font.

TENIR LE JEU (TENACE.)

C'eſt quand on tient une couleur de laquelle on ait, par exemple, la premiere & la troiſieme des meilleures cartes, dès qu'on eſt dernier à jouer ; on tient les adverſaire en haleine, lorſque cette couleur ſe trouve ſur le tapis, comme par exemple, ſi vous aviez l'as & la dame d'une couleur,

& que votre adverſaire y joue, vous ferez ces deux levées, & de même toutes les autres, quand même ce ne ſeroit qu'avec des cartes inférieures.

TIERCE.

Eſt en général une ſéquence de trois cartes qui ſe ſuivent immédiatement dans la même couleur.

Ainſi une tierce majeure eſt une ſéquence de l'as, du roi & de la dame dans une couleur.

CHAPITRE XX.

Mémoire artificiel, ou méthode aiſée pour ſoulager la mémoire de ceux qui jouent au Whisk, à quoi l'on ajoute divers cas qui n'ont pas encore été publiés.

RAngez chaque couleur comme il faut dans votre main, les plus mauvaiſes à gauche, & les meilleures à droite, dans leur ordre naturel: faites-en autant des triomphes que vous poſerez à la gauche de toutes les autres couleurs.

Si dans le courant du jeu vous vous appercevez que vous avez la meilleure carte qui reſte dans une couleur, mettez-la à la gauche de vos triomphes.

III. Et ſi vous trouvez que vous avez la meilleure, moins une, d'une couleur dont il faut vous reſſouvenir, mettez-la à la droite de vos triomphes.

IV. Et ſi vous avez la troiſieme bonne carte d'une couleur, dont il faut vous reſſouvenir, mettez une petite de ladite couleur entre les triomphes, & cette troiſieme meilleure à la droite des triomphes.

V. Pour vous reſſouvenir de la premiere couleur dans laquelle votre ami eſt entré, poſez-en une

petite au milieu de vos triomphes, & si vous n'en avez qu'un seul, à sa gauche.

VI. Si vous donnez, mettez l'atout que vous avez tourné à la droite de tous les autres, & ne vous en défaites que plus tard que vous pourrez, afin que votre ami puisse sentir que cette triomphe vous reste, & jouer en conséquence.

De trouver quand les Adversaires renoncent dans une couleur, & dans laquelle c'est.

VII. Supposé que les couleurs que vous avez placées à droite vous représentent vos adversaires dans l'ordre dans lequel ils se trouvent au jeu, à droite & à gauche.

Si vous soupçonnez que l'un d'eux renonce dans une couleur, mettez une petite carte de ladite couleur parmi celles qui représentent cet adversaire; par ce moyez, vous vous ressouviendrez non-seulement qu'on a renoncé; mais vous sçaurez aussi qui l'a fait, & dans quelle couleur.

S'il arrive que la couleur qui représente l'adversaire soit le même dans laquelle on a renoncé, changez-la contre une autre, & mettez dans celle-ci au milieu, une petite carte de la couleur à laquelle on a renoncé; & si vous n'en avez point, mettez-y une autre carte à rebours, n'importe de quelle couleur qu'elle soit, à l'exception des carreaux seulement.

VIII. Ayant trouvé le moyen de vous ressouvenir de la couleur dans laquelle votre ami est entré le premier, vous pouvez pareillement vous rafraîchir la mémoire sur celle de vos adversaires, en mettant la couleur par laquelle ils sont entrés, à la place qui représente dans votre main vos adversaires à droite & à gauche; & au cas que vous eussiez déja pris d'autres couleurs pour les re-

présenter, changez celles-ci contre celles dans lesquelles chacun des adversaires est entré.

Il faut se servir de cette méthode quand il est plus essentiel de se ressouvenir de la premiere entrée au jeu des adversaires, que de chercher la couleur dans laquelle ils ont renoncé.

FIN.

TABLE DES CHAPITRES

Du Traité du Jeu du Whisk.

Fin de la Table.

TABLE

n

Des Jeux conte us dans la premiere Partie.

TABLE

Des Jeux contenus dans la seconde Partie.

Fin de la Table.




a39003 009726562b